Nr. 48
23.11.1995

E 19002 C

DM 3.–
S 25.–
SFr. 3.30

WALT DISNEY'S

MICKY MAUS

mit SPASS-TV
Die Spaß-Auswahl der Woche!

RIESENPOSTER

Disney's POCAHONTAS

DIE WELT DER INDIANER

"Die Welt der Indianer"

10 Sammel-sticker

200 tolle POCAHONTAS-Preise

Disney Welt:
POCAHONTAS
Indianer: Kalender

FRANKREICH FF 13,00 • NIEDERLANDE HFL 3,75 • BELGIEN BFRS 70 • ITALIEN LIRE 4000 • SPANIEN PTAS 300 • LUXEMBURG LFRS 70 • UNGARN FT 340

ehapa

4 398550 003005 48

Jetzt neu zum Disney-Film

Disneys
POCAHONTAS

Comic-Klassiker Nr. 1

Der Comic zum Film

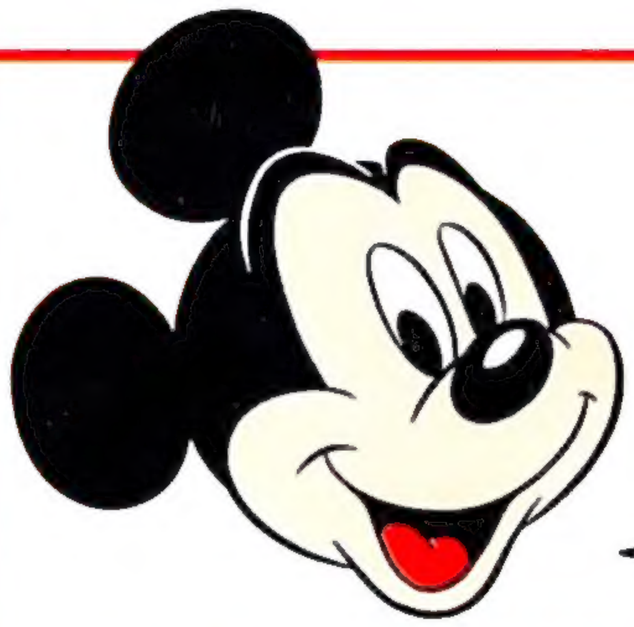
Poster-magazin Nr. 2

Film-Magazin

10 tolle Poster: Die schönsten Filmszenen

Ab 2. 11. überall, wo es Zeitschriften gibt!

Die Pocahontas-Story, Spiele, Rätsel und Super-Extra



Hallo, Freunde!

Der neue Disney-Film POCAHONTAS wird euch begeistern! Zum Film bringe ich euch das riesige Sammelsticker-Poster mit Stickerbildern zum Einkleben! Zusätzlich gibt es noch das Pocahontas-Gewinnspiel mit tollen Preisen.

INHALT

4 Donald Duck
Traum und Wirklichkeit

14 Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Schmierschwamm

18 Quatsch mit Soße

19 Panzerknacker
Kanzlei der Knastbrüder

28 Donalds Spielclub

30 Onkel Dagobert
Das Geheimnis des Dudelsacks

36 POCAHONTAS
- Sammelsticker - Poster im Riesenformat
- 10 tolle Filmsticker
- Filmquiz
  210 Preise zu gewinnen!

47 Donald Duck
Ein alter Hut

50 Sachen gibt´s

52 Micky Maus
Die Mine am Bärensee / Teil 2

61 SPASS-TV

70 DAS SCHLAUE BUCH Sonderseite
Leben wie Indianer

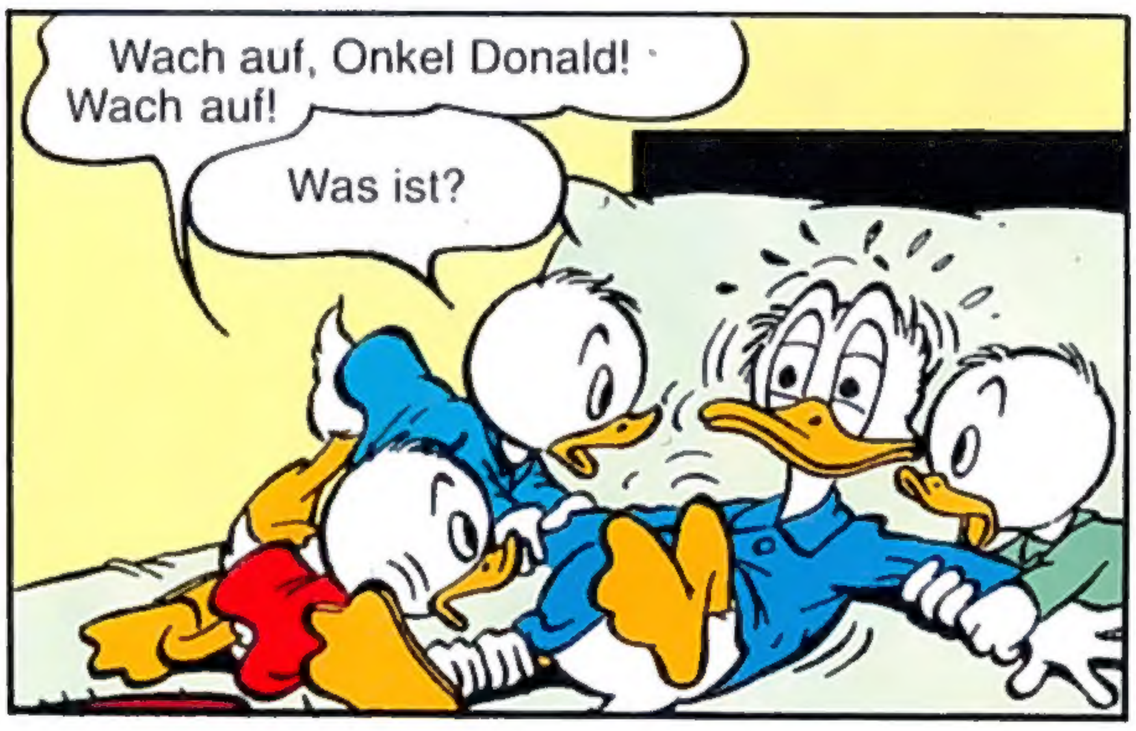
SEITE 4

Sammelsticker-Poster

SEITE 52

WALT DISNEY'S
DONALD DUCK

Traum und Wirklichkeit



So geht das nicht weiter, Onkel Donald!

Du mußt unbedingt zum Arzt!

War ich schon!

Er hat mir Schlafpillen verschrieben! Aber davon schlaf' ich ja ein, und davor fürcht' ich mich. Hat der Mann nicht kapiert!

Tu lieber, was der Doktor sagt!

Vielleicht schläfst du mit den Pillen so tief, daß du nicht merkst, was du träumst!

Na gut, ich nehm' eine...

Und...

Wie abgrundtief ist doch dieser Abgrund!

Auch das noch! Vor mir eine Öllache, und meine Bremsen tun's nicht!

Hilfe! Hilfe!

Kreisch! Hilfe! Kreisch!

Ruf den Arzt an, er muß sofort kommen! Onkel Donald hat schon wieder einen Alptraum!

KREISCH! HILFE!

Ihr Zustand ist bedenklich! Nervi caputis caputti! Da helfen keine Pillen! Höchstens Methode Alpha!

Wie bitte?

Sein Denkorgan steht unter Hochspannung. Seine Phantasie ist überhitzt. Das kann nur durch eine verhaßte Arbeit gedrosselt werden!

Eigentlich haßt er **jede** Arbeit!

Ähem, Herr Duck, hätten Sie Lust, Zierdeckchen zu häkeln?

Sind Sie wahnsinnig?

Zierdeckchen häkeln wie Schulmädchen und alte Damen? Niemals! Eher lass' ich mich in siedendem Öl rösten!

Gut! Ich verordne Häkeln! Die Folgen verhaßter Arbeit sind in solchen Fällen segensreich. Die Spannung lockert sich, und schon schlafen Sie traumlos wie eine müde Maus!

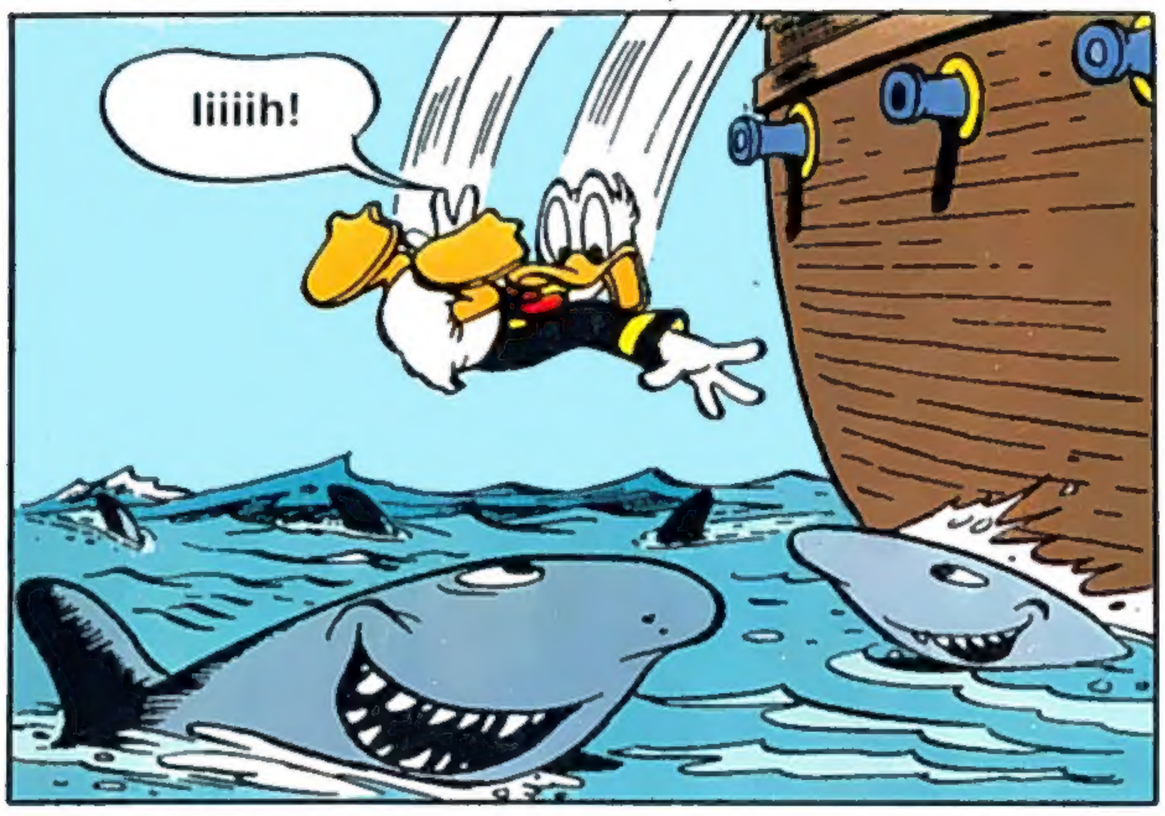
Man gehorcht...

Dritte Reihe zweimal umschlagen, durch die erste Masche der Vorreihe Faden holen... wenn das rauskommt, bin ich untendurch!

MUSTER

Ojeojeojeoje, wie lange muß ich häkeln, um meine verspannten Nerven umzupolen? Gääähn...

Ich will nicht ins Wasser! Ich will zurück nach Entenhausen!


liiiih!

Hilfe! Kreisch!
Hilfe!

Hallo, Herr Doktor! Ihre Methode bringt nichts. Unser Onkel hat schon wieder einen Alptraum!
Das ist bedauerlich!

Aber wir müssen dennoch bei Methode Alpha bleiben. Methode Beta darf ich nur in ganz verzweifelten Fällen verordnen. Sagt eurem Onkel, er soll weiterhäkeln!

Am Rand ein Kranz von Mäuse-zähnchen: eine feste Masche, drei Luftmaschen... wie tief ein braver Mann doch sinken kann!

Die Stunden ziehen sich dahin...
Eine feste Masche in die erste und dritte Luft-masche, zwei Luftmaschen hinten einstechen... chrrr...

Heul!
Oje! Ein Rudel Wölfe ist hinter mir her! Und noch 40 Kilometer bis zum nächsten Haus!

Immer, wenn ich mich umdrehe, haben sie sich vermehrt. Das ist doch nicht normal!

iiiih! Kreisch! Hilfe!
KNACKS!

Ja, Herr Doktor, wieder ein Alptraum! Verordnen Sie doch endlich Ihre Methode Beta! Was ist daran so schlimm?
Mein lieber Junge, es ist eine Heilmethode, die schlimmer ist als die Krankheit selbst!

Im Falle eures Onkels bedeutet es, daß er im wirklichen Leben durch irgend etwas in Ängste versetzt werden muß, das grauenhafter ist als alles, was er träumen könnte!
DIPLOM

Habt ihr das gehört?
Allerdings!
Schlimm!

Und so...
Der Doktor sagt, du sollst brav weiterhäkeln! Wir gehen mal kurz weg!

Später...
Was Grauenhafteres war in ganz Entenhausen nicht aufzutreiben!

Sechste Reihe: eine Masche aufschlagen, zwei Maschen fallen lassen... schnarch!

ZOO
Himmel hilf! Die Tür vom Löwenkäfig ist offen!

Kreisch! Iiih! Hilfe!

Kreisch!

Wir kommen gerade richtig. Onkel Donald hat schon wieder einen Alptraum!

Brumm!

PATSCH!

Hau ab! Jemand, der gerade von einem Löwen gefressen worden ist, kann bei deinem Anblick nur lachen!

So einfach ist es mit Methode Beta anscheinend auch nicht!

Hallo, Kinder! Was um Himmels willen...

Wir haben nur versucht, Onkel Donald von seinen Alpträumen zu heilen!

Alpträume?

Ja, da hilft nur Zierdeckchen häkeln, sagt der Arzt!

Zierdeckchen? Donald häkelt Zierdeckchen? Ist ja sagenhaft!

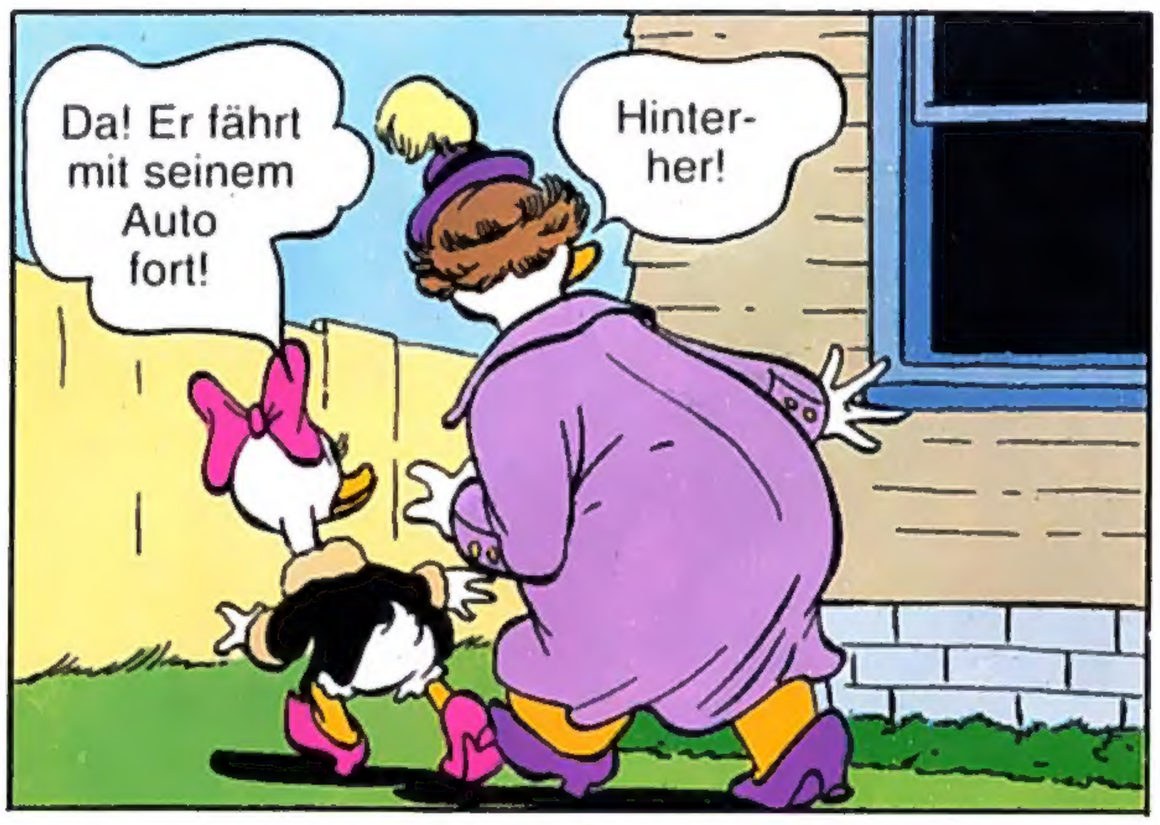
Stellen Sie sich vor, Frau Humperdink, Donald häkelt! Das muß man gesehen haben! Kommen Sie mit?

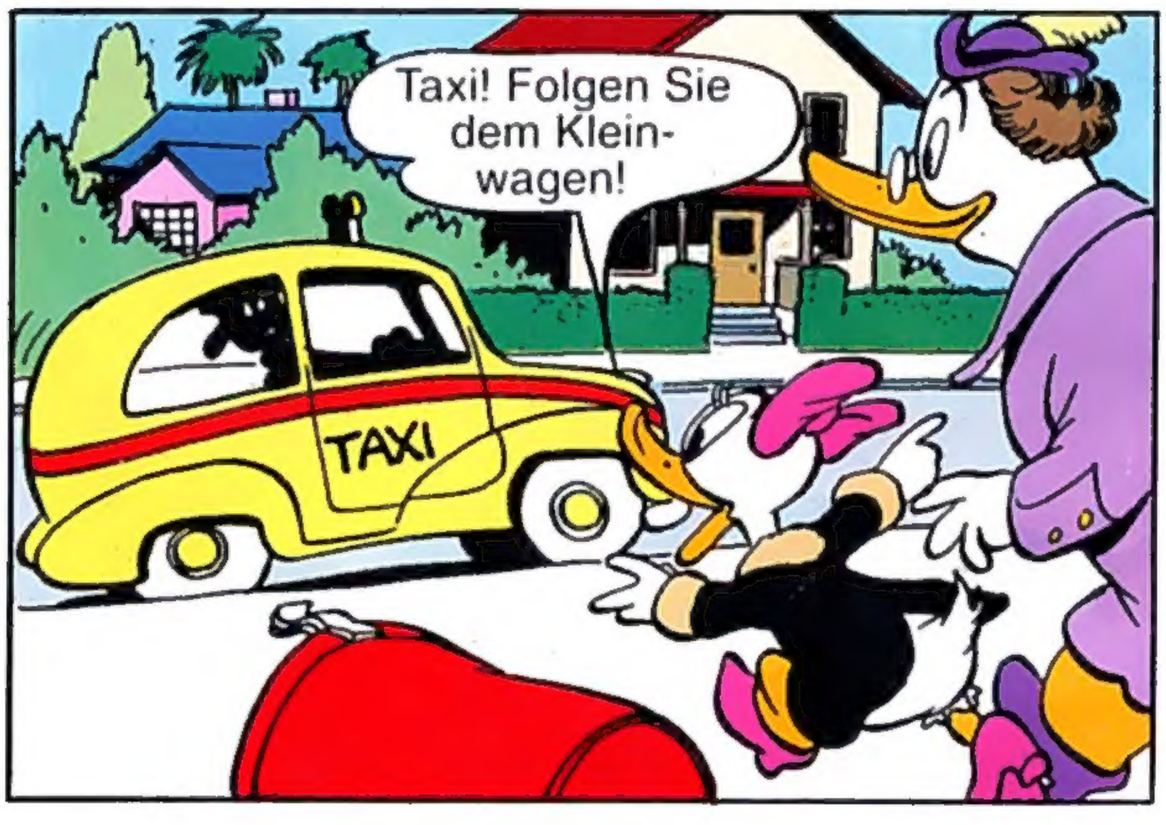
Ein häkelnder Mann? Irgendwie rührend!
Seine Neffen sagen, seine Häkelarbeiten seien erstklassig!
DONALD DUCK

Dann könnten wir sie doch im Damenklub ausstellen!

Noch besser, er hält auf unserem nächsten Klubabend einen Vortrag über Häkelarbeiten!

Donald, bist du zu Haus? Mach auf!
Hier hilft nur eilige Flucht!


Da! Er fährt mit seinem Auto fort!
Hinterher!


Taxi! Folgen Sie dem Kleinwagen!
TAXI

Da werden Weiber zu Hyänen!
TAXI

Ich muß sie abhängen! **Ich muß!**

QUIETSCH!

Aber...

Zehn Kilometer zickzack gefahren. und doch nicht entkommen! Dann also die Serpentinen zum Sirmelpaß! Die nehmen sie nicht!

Straßenschilder sind für mich Luft!

BERGRUTSCH STRASSE GESCHLOSSEN!

Endlich allein!

PLATSCH!

Auweia! Wo bin ich? Mir scheint, im Haifisch-teich im Zoo!

Meine Alpträume können auch nicht schlimmer sein als das hier!

Juhu, Donald! Bist du verletzt?

Die töten mir den Nerv!

Es gibt nur zwei Möglichkeiten: Entweder halte ich den Vortrag, oder ich lass' mich von einem Hai fressen!

Ich wähle das kleinere Übel. Bahn frei, ihr aufgeblasenen Heringe!

Weg da!

Ihr Vetter, liebste Daisy, ist unheimlich schüchtern!

Ach was, er entkommt uns nicht. Gehen Sie rechts um den Teich, ich gehe linksrum!

Ich bin wie ein gehetztes Reh. Jawohl, das bin ich!

Weit kann er nicht sein. Eben ist er aus dem Teich gestiegen!

Bleiben Sie hier, und passen Sie auf! Ich hol' Verstärkung!

Also, meine Liebe, Sie trommeln einen Suchtrupp der Kreuzstich-Clique und der Lochstickerei-Lobby zusammen, und ich komme mit einem Geschwader der Freunde feiner Filetarbeiten angeflitzt. Wir kämmen den ganzen Zoo durch!

Noch ein Schwung zum nächsten Baum, und ich bin frei!

ZOO

Auweia, die Bäume sind alle! Aber ich kann jetzt wohl runterspringen und zu Fuß weiterfliehen!

Oder doch nicht?

Welch eine Wahl! Entweder ich springe, oder ich lasse mich einfangen!

Vergessen Sie die Baumkronen nicht, meine Damen!

Und nun? Das ist **schlimmer** als jeder Alptraum, den ich je hatte!

Aus dem Weg da unten! Mich kann nichts mehr erschüttern. Jede Angst ist von mir gewichen!

Tage später...

Wir suchen unseren Onkel. Hier im Zoo ist er zuletzt gesehen worden!

Ist es so ein Kleiner? Etwa so groß?

ZOO

Ja!

Den kenn' ich. Er ist im Löwenkäfig!

ZOO

Was...

...sagen...

...Sie da?

Ja! Er schläft 16 Stunden durch, dann wacht er auf, ruft fröhlich: „Ich bin geheilt", und schläft weiter. Ein total irrer Typ!"

ZOO

ENDE

WITZE, TIPS + TRICKS

Witz der Woche

Gabi kommt von der Sonntagsmesse aus der Kirche nach Hause. „Na, was hat der Pfarrer denn gesagt?" fragt der Vater. „Er hat gesagt, die Eltern sollten ihre Kinder nicht soviel fragen, sondern lieber selber kommen."

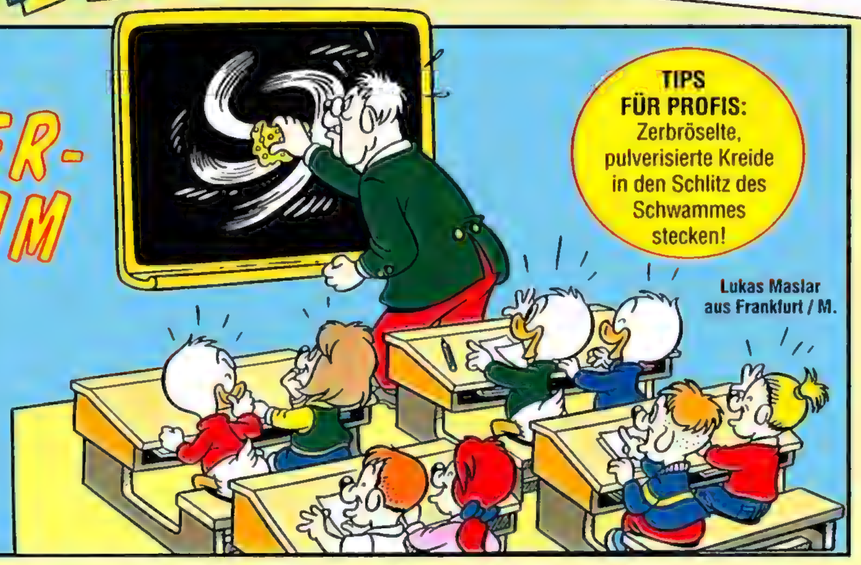
Marco Lux, Kornwestheim

ACHTUNG, OHRFEIGEN!

STREICH DER WOCHE

SCHMIER-SCHWAMM

In den Tafelschwamm einen kleinen Schlitz reißen. In den Schlitz ein kleines Stück Kreide drücken. Die Kreide darf natürlich nicht mehr zu sehen sein. **Ergebnis:** Mit dem Schwamm ist jetzt keine Tafel mehr richtig sauber zu kriegen.



TIPS FÜR PROFIS: Zerbröselte, pulverisierte Kreide in den Schlitz des Schwammes stecken!

Lukas Maslar aus Frankfurt / M.

NA SO WAS!

GEFANGENES LICHT

- Bohre ziemlich weit unten in eine leere Konserven- oder Getränkedose ein Loch.
- Fülle die Dose mit Wasser; dabei mußt du natürlich das Loch zuhalten.
- **Mach das Licht aus.**
- Halte die Dose über ein Gefäß oder über die Badewanne und leuchte mit einer Taschenlampe hinein.
- Gib das Loch frei und laß das Wasser laufen. **Der Wasserstrahl leuchtet – er hat das Licht eingefangen!**

Sagt eine Glühbirne zur anderen: „Was ist los, du zitterst ja?" – „Ich glaube, ich habe Lampenfieber."

Lucie Schneider, Chemnitz

„Wir sind eine traditionsreiche Familie!" protzt Katharina vor ihrer Freundin. „Mein Onkel besitzt sogar eine Uhr, die von Kaiser Wilhelm stammt!" – „Na und?" kontert Sabine. „Mein Vater hat einen Adamsapfel!"

Anna Maria Willer, Augsburg

„Ich fühle mich wie in meiner eigenen Haut!" ruft Sylvia begeistert, als sie die neuen Schuhe anprobiert. „Kein Wunder", sagt ihr Bruder, „ist ja auch Ziegenleder."

Fabian Brämisch, Neu-Ulm

TRICK 17

HOCHSEILAKT MIT MILCHFLASCHE

Wer schafft`s eine Milchflasche auf einer gespannten Schnur zu balancieren? Jeder, der den Trick kennt! Und wie der geht, das macht Goofy hier vor.

Experimente mit Düsentrieb

WASSER AM FADEN

Wenn du alles so machst wie Daniel Düsentrieb hier, kannst du einen **Bindfaden zur Wasserleitung machen.** Den Faden aber immer straff gespannt halten und nicht loslassen, sonst wird's doch noch da feucht, wo es nicht feucht werden soll!

Spiele für zwischendurch

Schwebeball

Zwei lange Fäden werden an einer Türklinke (oder sonstwo) festgebunden. Die freien Enden der Schnüre nimmst du in deine Hände. **Jetzt kommt's darauf an, einen Tischtennisball sooft wie möglich hin- und herrollen zu lassen.**

Dazu mußt du natürlich geschickt mit den Schnüren hantieren, sie auseinanderziehen und zusammenführen, sie heben und senken. Du kannst Paketschnur nehmen, Wollfäden, oder was immer du gerade hast. Ganz prima geht es mit **Nylonfaden.**

EV-MM 4895/1

Das unglaubliche Kartengefühl

EINFACH ZAUBERHAFT

Die (klammheimliche) Vorbereitung:
Nimm vier Karten aus einem Kartenspiel. Merk dir ihre genaue Reihenfolge. Stecke sie in deine Tasche.

Die Vorführung:
Gib den Rest des Kartenspiels einem Freund. Der soll die Karten gut durchmischen und dir zurückgeben. Steck das Spiel in deine Tasche – hinter die Karten, die schon drin sind.

Greif dann in deine Tasche und hole nacheinander die **vier Karten vom Anfang heraus.**

„Ich fühle das Pik As", sagst du zum Beispiel – und schon hältst du es in der Hand.

Wenn du den Trick in größerer Runde vorführst, kannst du dir sogar die Augen verbinden lassen. Und du könntest einen heimlichen Helfer haben, der vorher ausgemachte Karten von dir fordert.

Für schlaue Köpfe

Wortpyramide

Jeder Spieler malt sich eine Pyramide, wie du sie hier siehst.

Dann wird ein Buchstabe bestimmt, durch blindes Tippen in eine Zeizung etwa.

Jeder Spieler muß in jede Zeile der Pyramide ein Wort schreiben, in dem der getippte Buchstabe vorkommt. Unser Beispiel zeigt eine lösung für den Buchstaben S.

Wer zuerst fertig ist, ist Wörterkönig - oder, wir sind ja schließlich in einer Pyramide, **Wörter-Pharao.**

			E	S			
		S	A	U			
	H	O	S	E			
	S	T	E	I	L		
	R	A	S	T	E	N	
L	O	S	B	U	D	E	
P	F	I	R	S	I	C	H
M	I	S	T	K	Ä	F	E	R

Walt Disneys GOOFY

D93089

Um Himmels willen, Goofy! Was willst du denn um diese Uhrzeit noch?

Tut mir leid, Micky, aber ich hab' mich daheim ausgeschlossen!

Könnte ich heute vielleicht bei dir übernachten?

Na klar!

Hier, ein Schlafsack! Du kannst dich ja auf die Couch legen!

Am nächsten Morgen...

Aufstehen, Goofy! Jetzt frühstücken wir erst mal, und dann rufen wir den Schlosser!

Ähm... könntest du den Schlosser zuerst rufen?

Wieso?

Weil ich mich letzte Nacht bei mir **nicht nur aus-**, sondern bei dir **auch eingeschlossen** hab'!

ENDE

AQUAZONE

...AQUANAUTS bitte kommen
haben die Kristalle.....
.....doch AQUASHARKS sind
uns auf den Flossen.....
.....

6173
Aquanaut U-Boot
„Deep Sea"

6195
Aquanaut Unterwasserstation
„Palais Neptun"

6125
Aquanaut
Minitauchboot

© 1991 LEGO

LEGO SYSTEM

★ NEU

Goofy präsentiert:

QUATSCH mit Soße

Was ist das?

Ein Eisvogel!

Heini Knallkopps verrücktes Tagebuch

Montag
Mal wieder zu spät gekommen! Warum regen sich die Lehrer über so was eigentlich auf? Ich kann doch auch nichts dafür, wenn mein Wecker immer dann klingelt, wenn ich noch schlafe.

Mittwoch
Opa hat mir für jede Eins fünf Mark versprochen. Mir wäre eine Mark für jede Fünf lieber...

Samstag
Gigi und ihre Eltern haben mich zum Wellenreiten mitgenommen. Aber der blöde Gaul wollte einfach nicht ins Wasser.

Sonntag
Heute genau dasselbe in grün. Wir wollten Wasserski fahren und haben einfach keinen hügeligen See gefunden!

Berufe ohne Zukunft

Brotmesser

Düsentriebs verrückte Erfindungen

Geldwaschanlage

Witzbolds Bildergalerie

Hier lacht der Tierfreund!

Wenn Sardinenkinder Streiche spielen...

Der Spruch der Woche

Wenn die Schule brennt, gibts Hitzefrei!

Die Kopfnuß

Welche Gesichter sind genau gleich?

3x kurz gelacht

HA!

„Ich habe genug von dir. Das hält ja kein Mensch aus, mit so einem geizigen Mann verlobt zu sein. Hier hast du deinen Ring zurück!"
„Und wo ist das Etui, Susanne?"

Stundenlang steht ein Mann neben einer Tanksäule. Schließlich fragt der Tankwart: „Was machen Sie eigentlich hier?"
„Ich gewöhne mir das Rauchen ab."

HA!

Müller-Klamm zum Vermieter: „Tut mir leid, ich kann diesen Monat die Miete nicht bezahlen."
„Das haben Sie letzten Monat doch auch schon gesagt."
„Und? Habe ich etwa nicht Wort gehalten?"

HA!

EV-MM 4895/2

Kanzlei der Knastbrüder

Des Diebstahls bezichtigt, müssen sich die Panzerknacker wegen Geldmangels vor dem hohen Gericht von Entenhausen mal wieder selbst verteidigen...

Ehrlich, Herr Richter, wir haben die 109 Schuhe nicht gestohlen! Wer soll die denn alle tragen?

Wachtmeister Wuttke, ich verlange von Ihnen einen eindeutigen Beweis, der die Schuld der Angeklagten hundertprozentig belegt!

D91205

Euer Ehren, bei der Beute handelt es sich interessanterweise um 109 linke Schuhe... ein ebenso dämlicher wie schwachsinniger Diebstahl, genau im gleichen Stil wie alle bisherigen Verbrechen der Panzerknacker!

Rechtsverdreher!

Buuuh!

Ruhe! Ich verurteile euch zu sechs Wochen Haft!

ROCK!

ROCK!

Später...

Seufz! Jedesmal werden wir verdonnert, weil wir keine Kohle für einen gescheiten Anwalt haben! Und wir selbst kennen die Gesetze nicht!

Dann lernen wir sie kennen! Hier in der Knastbibliothek!

Klasse Idee!

Sechs Wochen später...

In einer Woche sehen wir uns wieder!

Im Fall Kapitän Hinz gegen Kapitän Kunz wurde festgelegt, daß auf einem Schiff die Kuchenablage nicht als Backbord bezeichnet wird!

Diesmal sicher nicht!

Der Fall Hammelfuß gegen Schnuckebein wurde zum Präzedenzfall für sinnlose Haarspalterei beim Scheren von Schafen!

Später, in Entenhausen...

Was steht an, Jungs? Ein Kapitalverbrechen, oder lieber ein Bagatelldelikt?

Ich bin hungrig! Zechprellerei wär' doch ganz nett für den Anfang, oder?

FERDIS FEINKOSTLADEN

Und so...

Wenn Sie sich beeilen, ertappen Sie sie noch auf frischer Tat!

Immer mit der Ruhe! Hastiges Essen ist nicht gut für den Magen!

Nur keine Hektik, ja?

Ich liebe Backpflaumenbrötchen!

Bald...

Wiedersehen macht Freude, nicht wahr?

Hallöchen, Wachtmeister! Schön, daß Sie uns abholen! Aber bevor wir gehen, sollten Sie unbedingt noch ein Brötchen probieren!

Ein paar Häppchen nehmen wir für unterwegs mit! Also, ich freue mich schon richtig auf unser Treffen mit dem Richter...

Ich nehme an, daß ihr wie immer keinen Strafverteidiger habt?

Doch, haben wir, und zwar das Büro Panzer, Knack und Partner!

Der Partner bin ich!

Na schön! Beginnen wir mit der Anklage!

Ihr werdet beschuldigt, 124 belegte Brötchen gestohlen zu haben!

Euer Ehren, ich weise darauf hin, daß seit dem sogenannten Backpflaumenbrötchenfall von 1881 der Belag der entwendeten Brötchen eine wichtige Rolle spielt!

Ist das wirklich wahr, Herr Richter?

Schauen wir mal im Gesetzbuch nach!

Des weiteren erwähnt das noch immer geltende Entenhausener Stadtrecht von 1762 ausdrücklich...

...alle Brötchen, die bei Diebstahl strafbar sind! Interessanterweise werden Backpflaumenbrötchen nicht genannt!

Salami-, Käse- und Fischbrötchen-Delikte sind genauestens dokumentiert! Nur die Brötchen, die von uns entwendet wurden, finden keinerlei Erwähnung!

Also folgern wir daraus, daß wir...

....keine Straftat begangen haben!

Die juristischen Kenntnisse der Angeklagten sind enorm... genau wie Ihre Gedächtnislücken in puncto Stadtrecht, Wachtmeister Wuttke!

Ja-jawohl, tut mir leid!

Das Urteil lautet also: Freispruch!

Hipp, hipp, hurra!

Ein Hoch auf die Panzerknacker!

Der nächste Fall läßt nicht auf sich warten...

HAARSTUDIO

Schön pudern, wie es sich gehört!

Hallo, Polizeirevier? Die Panzerknacker waren gerade hier!

Man gönnt sich ja sonst nichts!

Weh mir, Justitia! Ihr schon wieder?

Der brave Wachtmeister behauptet, wir hätten diese Perücken gestohlen! Anscheinend kennt er das Gesetz von 1693 nicht...

...in dem König Otto der Kahle verordnete, daß jeder Bürger dieses Landes eine Perücke zu tragen hat!

Dieses Gesetz wurde nie aufgehoben! Sie sehen also, wir tun nur unsere Pflicht!

VIEL LÄRM UMS BRAUTPAAR UND DIE VORWITZIGEN BRAUTJUNGFERN

Das PUPPENHAUS von playmobil®

Ein Haus voller Spielideen.

Große Aufregung im Puppenhaus von PLAYMOBIL: Die Hochzeit des Jahres soll gefeiert werden, das glückliche Brautpaar schneidet auf der Terrasse eine gigantische Torte an.
Plötzlich ein ohrenbetäubender Lärm! Mit viel Getöse fährt die weiße Hochzeitskutsche vor. Tauben fliegen erschreckt auf, alles ist gespannt, nur die Mädchen kichern: Da haben doch diese vorwitzigen Brautjungfern eine Schnur mit klappernden Dosen an die Kutsche gehängt!

Aber das ist Diebstahl!

Wie man in den Besitz des Haarteils kommt...

...ist jedem völlig freigestellt! So steht es bis heute im Gesetz!

Das ist die Wahrheit und nichts als die Wahrheit! Lesen Sie's ruhig nach!

TOCK! TOCK! TOCK!

Grrrrr!

Adieu!

Und nun zur Konditorei?

Wartet! Zuerst besuchen wir den Richter mal bei sich daheim!

Hallo, alter Spezi! Na, wie steht's?

Wir wollten nur mal gucken, wie Sie so wohnen!

Was? Verlaßt mein Haus, und zwar auf der Stelle!

Dz, dz! Wie ungastlich!

Dieser Schinken paßt prima in unsere Räuberhöhle!

Ich fürchte, das ist ein Fall für die Polizei!

Ganz Ihrer Meinung, Euer Ehren!

Später...

Es reicht, das Maß ist voll! Ich bring' euch hinter Schloß und Riegel, und wenn's das letzte ist, was ich tue!

Ich bitte Sie, Herr Richter! Laut dem Fall Kritzel gegen Krakel ist unser Gemälde-diebstahl gar keiner! Hier steht...

Ja? Ja? Was steht da?

...daß das Eigentum eines Staatsdieners beschlagnahmt werden darf, wenn das Volk der Meinung ist, daß er seine Pflichten vernachlässigt!

Und ich bin dieser Meinung!

Na wartet, ihr Winkel-advokaten, nun werde ich euch mal etwas juristischen Nachhilfeunterricht geben!

Ihr sollt einen Richter nicht bestehlen, ihn nicht provozieren, beleidigen oder sonstwie...

KNUFF!

ZACK!

Wachtmeister Wuttke! **Hilfe!**

Schluchz!

Tut mir leid, Euer Ehren, aber ich muß Sie verhaften!

Jahuu! Wir...

...haben die Justiz mit...

... ihren eigenen Waffen geschlagen!

Sie haben Ihr Gesetz-buch verloren!

Behalten Sie's! Wir kennen es auswendig!

Gehört das Buch euch?

Aber sicher!

176-161

176-161

EIGENTUM DER GEFÄNGNIS-BÜCHEREI

Ach ja? In dem Fall verhafte ich euch wegen Diebstahls!

Und so...

Wegen Diebstahls von Gefängniseigentum verurteile ich euch hiermit zu sechs Wochen Haft ohne Bewährung!

Es sei denn, euch wäre ein Urteil bekannt, das dem meinigen widerspricht!

Bedaure! Die Sachlage für dieses Delikt ist seit Anbeginn der Entenhausener Rechtssprechung völlig eindeutig!

176-76

176-161

176-671

Das war ja ein kurzer Ausflug in die Freiheit!

Künstlerpech! Aber wartet nur, in sechs Wochen sind wir wieder frei! Dann werden wir jeden Richter im Land zur Weißglut bringen!

Macht Platz! Der Richter hat sich für den tätlichen Angriff selber zu einer Woche verurteilt!

Ein mildes Urteil, aber korrekt!

Das wird bestimmt die aufregendste Woche Ihres Lebens!

Herrlich, daß ich endlich Zeit finde, diese exzellente Lektüre zu studieren! Ihr hattet völlig recht mit der Behauptung, daß der Diebstahl von Backpflaumenbrötchen kein Verbrechen ist! Aber wißt ihr auch...

...daß der Verzehr solcher Brötchen vor Sonnenuntergang mit drei Monaten Kerker bestraft wird?

Noch interessanter ist das Urteil über unzureichend gepuderte Perücken...

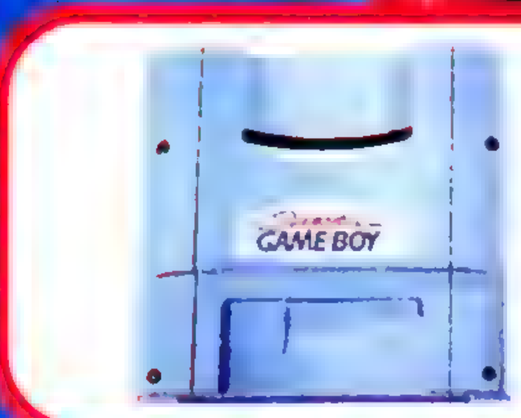
Ächz!

176-161

176-671

176-76

ENDE



Jetzt bringt Nintendo Deine Game Boy-Spiele ins Fernsehen.

MORE FUN SET

Pump up your Game Boy

Spiele all Deine Game Boy-Spiele auf dem großen TV-Bildschirm. 50 mal größer und in Farbe. Mit dem More Fun Set ist das kein Problem. Da ist alles drin: der Super Game Boy-Adapter, die Super Nintendo 16-Bit-Konsole und der Spieleklassiker „Super Mario World“. Also Game Boy-Fans, gönnt Euch den echten Super-Spiel-Spaß. Mit dem More Fun Set.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

DONALDS SPIEL CLUB

Grafik	1-
Sound	2
Spielspaß	2+
Gesamtnote	2+

Pitfall – Das Maya-Abenteuer

System: PC CD-ROM, Windows 95
Hersteller: Activision/Bomico
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Im Urwald gibt es noch viele ungelöste Rätsel. Das stellt auch Pitfall Harry fest, als er mit seinem Vater nach alten Maya-Ruinen sucht. Welch ein Schreck: Harrys Vater wird von einem bösen Maya-Magier entführt und in eine Geisterstadt verschleppt. Nun muß Harry durch den tiefsten Dschungel, durch verlassene Bergwerke und alte Ruinenstädte, über tosende Wasserfälle und an Tigern vorbeihüpfen, um seinen Vater zu befreien. Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel mit Bildern wie aus einem Zeichentrickfilm.

Director's Lab

Grafik	2
Sound	2
Spielspaß	2
Gesamtnote	2

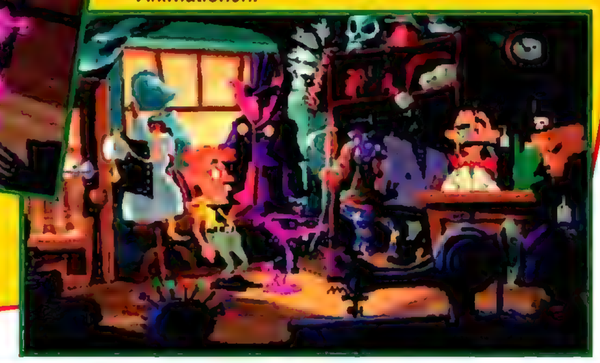
Mit diesem Programm kannst du deinen PC in ein komplettes Filmstudio verwandeln, in dem du deine eigenen Filme drehst. Da zu einem feinen Film auch Musik gehört, bekommst du auch ein eigenes Tonstudio mit dazu.
Du kannst dir aussuchen, ob dein Film aus den bereits fertigen Bildern und Animationen entstehen soll, oder ob du eigene Figuren und Bilder verwenden willst, die du in einem speziellen Grafik-Programm erstellen kannst. Wenn deine Produktion fertig ist, kannst du Freunde und Eltern zur Premiere vor deinen PC einladen.

System: PC CD-ROM
Hersteller: CIC Viacom
Schwierigkeitsgrad: mittel

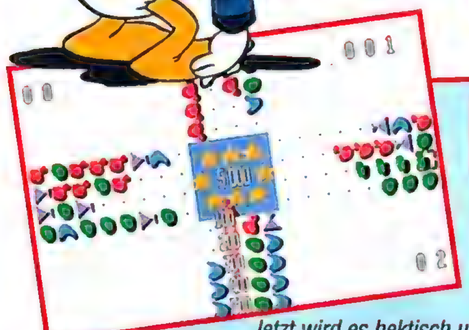
System: PC
Hersteller: BlueByte
Schwierigkeitsgrad: mittel

Chewie - Escape from F5

Der kleine Außerirdische Chewie hat ein Problem mit den Bewohnern des Planeten F5. Die boshaften Burschen sind im ganzen Universum berüchtigt. Du mußt Chewie helfen, aus dem Kerker zu entkommen und zur Erde zu gelangen, denn nur dort können die ungemütlichen Verfolger abgeschüttelt werden. Dieses neue Abenteuerspiel steckt voller Witze und überraschender Gags, dazu gibt es viel Musik und Animationen.



Grafik	2+
Sound	2
Spielspaß	2
Gesamtnote	2



Zoop

System: PC
Hersteller: CIC Viacom
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Grafik	3
Sound	2-
Spielspaß	1-
Gesamtnote	2+

Jetzt wird es hektisch und spannend: Deine Zoop-Sonde steht in der Mitte des Spielfelds. Mit ihr mußt du Reihen voller Symbole, die immer näher kommen, in Punkte verwandeln. Klingt einfach, ist es aber nicht, denn deine Sonde muß immer die Gestalt annehmen, die du bei den immer schneller heranmarschierenden Symbolen gerade verschwinden lassen willst. Ist das geglückt, verschwindet das Zeichen, und du bekommst Extrapunkte auf deinem Konto gutgeschrieben. Dieses Spiel ist ganz einfach zu lernen, bis zur Meisterschaft wirst du jedoch viel üben müssen.

Walt Disneys

DAGOBERT DUCK

Das Geheimnis des Dudelsacks

Oh, oh! Ich seh' schon, das war doch keine gute Idee, Donald als Verkäufer in meinem Antiquitätenladen anzustellen! Ich wette, er gibt dieses kostbare schottische Schwert für einen Appel und ein Ei weg!

DAGOBERT DUCK ANTIQUITÄTEN

D92064

DING!

Tut mir leid, aber das edle Stück kostet 5000 Taler!

Im Ernst?

Das braucht Ihnen nicht leid zu tun, Herr Duck! Ich war gerade soweit, Ihrem Angestellten 10.000 Taler dafür zu geben!

Guter Mann, wirklich! Beinharter Verhandlungspartner!

Dann...

KLING

Und falls Sie noch mehr schottische Antiquitäten hereinbekommen, lassen Sie es mich wissen! Ich zahle Spitzenpreise!

Nun ja, ich erwarte tatsächlich bald eine neue Lieferung!

Ist das wahr? Also, ich finde, das hättest du mir als Verkäufer ruhig schon mal sagen können!

Reg dich ab, Neffe! Es kommt keine neue Lieferung... aber wir werden uns eine holen!

Packt die Koffer, Kinder, wir fahren nach Schottland und tun das, wonach jeder gute Schotte strebt... wir machen ein Vermögen!

Klasse!

Soll ich den Flug buchen, Onkel Dagobert?

Nicht nötig, wir nehmen die gute alte **Sturmvogel!** Ich will mit der Suche nach Antiquitäten auf den abgelegenen Inseln vor der Westküste beginnen!

Und so, einige Tage später...

Bevor wir wieder zurückfahren, möchte ich unbedingt noch meine neue Taucherausrüstung ausprobieren, ja?

Das kann schon bald sein! Vor uns liegt nämlich die erste abgelegene Insel!

STURMVOGEL

Mit etwas Pech wirst du dein Spielzeug sogar schon früher brauchen! Da drüben nähert sich uns ein Sturm, der mir gar nicht gefallen will!

Schnell, alle Mann unter Deck!

Wartet auf mich! Diese Preßluftflaschen sind zwar gut zum Schwimmen, aber beim Rennen sind sie eher hinderlich!

Merkt ihr was? Unser geiziger Herr Erbonkel hat sich die Rettungsboote gespart!

Klappe zu und Luken dicht!

PLATSCH!

KRACKS!

ROMMS!

Als leidenschaftlicher Taucher habe ich nichts gegen Wasser, aber das hier ist entschieden zuviel des Guten!

Ich kann nur hoffen, daß die Sturmvogel diesem Inferno auch standhält!

Nach einigen bewegten Stunden...

Würg! Wenn ihr wüßtet, wie es in mir aussieht! Ich fürchte, lange hält mein Magen dieses Geschaukel nicht mehr aus!

Wichtiger als dein Wohlbefinden ist die Frage, wohin der Sturm uns abgetrieben hat!

Das können wir dir sagen! Wozu haben wir unseren Kompaß dabei?

Oje! Entweder wir sind am Nordpol, oder wir stecken bis zu den Ohren in Schwierigkeiten!

Nimm das Ding bloß weg! Das dreht sich ja noch schneller als mein Magen!

Huch!

Wir sind aufgelaufen! Alle Mann von Bord!

KNIRSCH!

Und kaum ist man an Land...

SPLITTER!

Puh! Das wäre beinahe ins Auge gegangen!

Ich hatte nicht mal mehr Zeit, meine nagelneue Taucherausrüstung zu retten! So ein Jammer!

Keine Müdigkeit vorschützen! Jetzt, wo wir auf dem Trockenen sind, heißt es, sich umsehen!

Trocken nennst du das? Du hast vielleicht Nerven!

Bald...

KLOPF! KLOPF!

Die Hütte scheint mir recht altertümlich! Ob hier noch Leute wohnen?

Bei unserem Glück halten sie uns für Vertreter und machen gar nicht erst auf!

Guten Tag! Meine Neffen und ich...

Du liebe Güte! Bleiben Sie doch nicht im Regen stehen, guter Mann! Kommen Sie herein, und trocknen Sie erst mal Ihre Kleider!

Man nimmt die Einladung natürlich gerne an...

Sie sind wirklich sehr freundlich zu uns!

Es ist uns ein Vergnügen! Sehen Sie, auf unser Eiland verirren sich nicht viele Besucher!

Genaugenommen verirrt sich kein Mensch hierher! Darf ich fragen, woher Sie kommen?

Wie unhöflich von mir! Also, wir kommen aus Entenhausen, und ich bin Dagobert Duck! Sie haben sicher schon von mir gehört!

Ich fürchte, nein! Und Entenhausen will mir auch kein Begriff sein!

Jedenfalls wird man sich bei uns daheim schwertun, eine so schöne Sammlung von Antiquitäten zu finden!

Antiquitäten? Dies ist das modernste Haus auf der Insel, werter Herr! Wir haben sogar Öllampen!

Soll das heißen, Sie haben keine Elektrizität?

Elektrizität? Nicht daß ich wüßte! Was ist das denn?

Ihr müßt wissen, daß wir seit dem Jahre 1746 keinen Kontakt mit der Welt da draußen hatten!

Mit „wir" meint er natürlich unsere kleine Inselgruppe! Wir sind zwar alt, aber so alt nun auch wieder nicht!

Unser Clan und eine Handvoll anderer sind auf diese Insel geflohen, als Prinz Bonnie im Jahre 1746 vom Thron vertrieben wurde!

Die Welt hat sich seitdem zwar ganz erheblich verändert, aber Boote gab es damals wie heute, möchte ich doch mal annehmen!

Sicher! Wie wären wir auch sonst hierhergekommen?

Aber das einzige Boot, das wir hier noch haben, gehört dem Herrn von Schloß MacHarmony! Kommen Sie, der Regen hat aufgehört! Ich zeige Ihnen den Weg!

Und bald...

Da vorne ist das Schloß! Ich wünsche Ihnen alles Gute, Herr Duck!

Danke! Und ich hoffe für Sie, daß Ihre Insel noch lange so unberührt bleibt wie jetzt!

Nach kurzem Fußmarsch...

Hier gibt's bestimmt massig Antiquitäten!

Die ganze Insel ist eine Antiquität! Und wenn wir hier nicht wegkommen, gehören wir auch bald zur Sammlung!

Guten Tag! Sind Sie der Herr von Schloß Mac-Harmony?

Bedauerlicherweise nicht mehr! Ich bin Kinnock MacHarmony und war Laird Kinnock... bis zu meiner Bronchitis!

Ach ja? Darf ein Laird denn keine Bronchitis haben?

Eigentlich schon, aber der Laird von Mac-Harmony muß den großen Mac-Harmony-Dudelsack blasen können!

Seit meiner Bronchitis bin ich nicht mehr recht bei Puste, und deshalb sind die MacHarmonys zur Zeit ohne Anführer!

Es sieht aber nicht so aus, als ob es noch viele MacHarmonys gäbe, die geführt sein wollen!

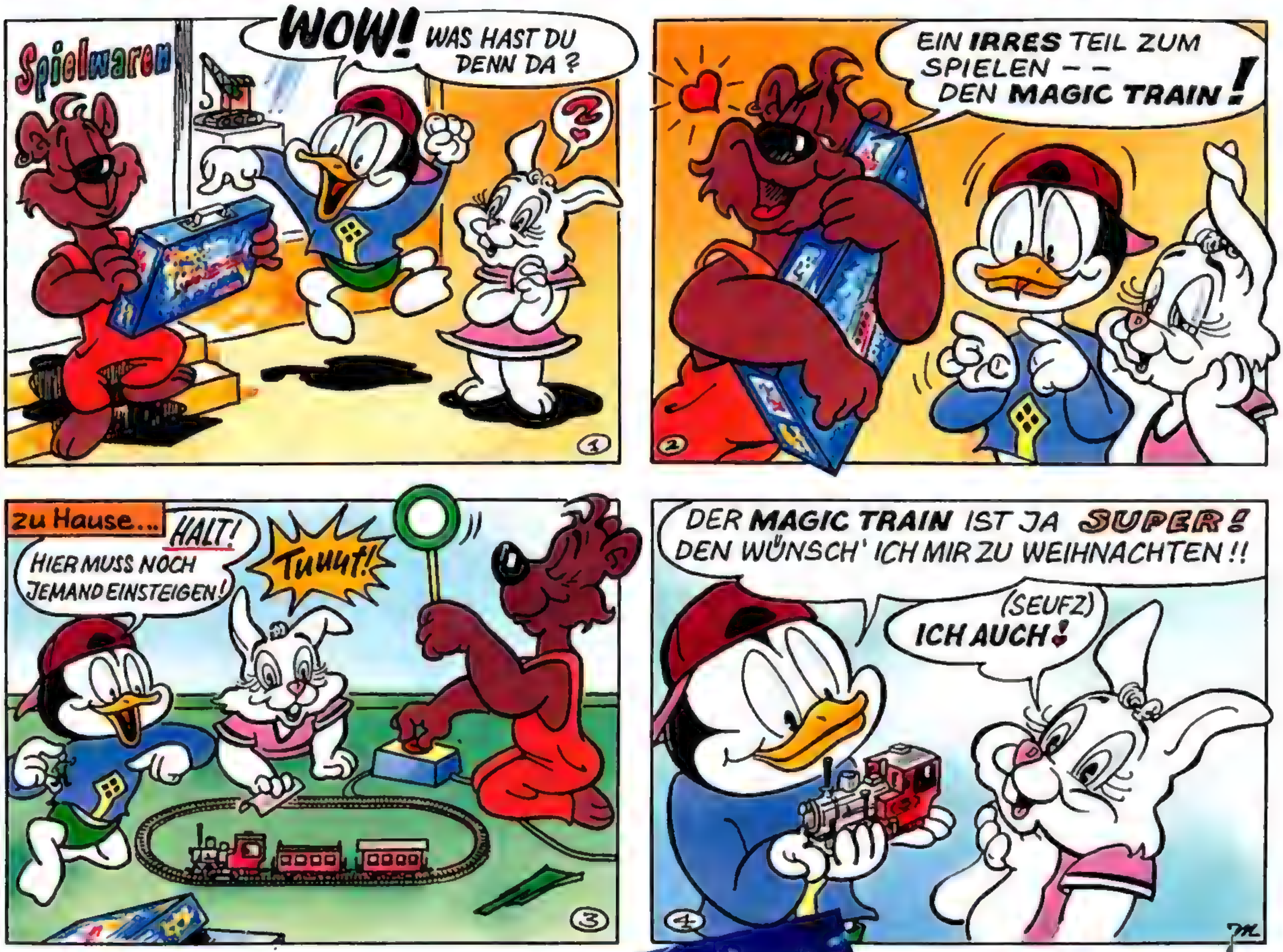
Sie halten sich alle in den Bergen versteckt! Ohne einen Anführer fürchten sie einen Überfall unserer Erzfeinde von der Nachbarinsel, den MacSchrills!

Sind Sie sicher, daß es an Ihnen liegt? Ich meine, der Dudelsack ist so alt, daß das Leder schon fast versteinert sein muß! Was kann man da tun?

Leider nichts, soweit ich weiß! Aber sagen Sie, gibt es etwas, was ich für Sie tun kann?

Fortsetzung auf Seite 40

Die Eisenbahn zum Spielen



Magic Train

– ein toller Spielspaß für viel Action. Start-Sets mit Personen- oder Güterzug gibt's im Spielwaren-Fachgeschäft.

... natürlich von FLEISCHMANN

Bon für Magic Train-Gratisprospekt
Ausschneiden, auf frankierte Postkarte kleben und einsenden an:
Gebr. Fleischmann
Postfach 910148
90259 Nürnberg
MM

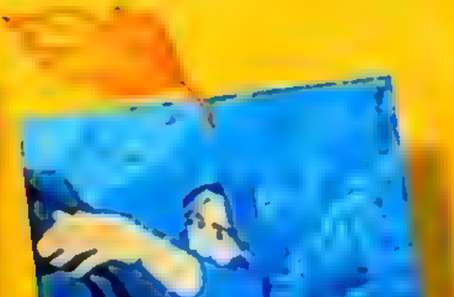
Disneys

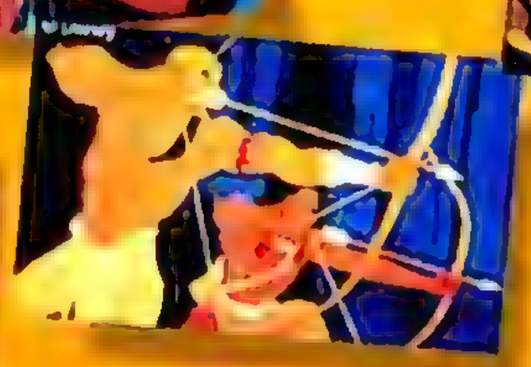
POCAHONTAS

Für alle Pocahontas-Freunde gibt es diesmal das Filmposter mit Platz für insgesamt 31 Bilder zum Sammeln und Einkleben.

Sammelsticker-Poster

Spezialposter





Sammelsticker

Den ersten Bogen mit 10 tollen Filmstickern gibt es diese Woche!

Mit 2 weiteren Stickerbogen in MICKY MAUS Nr. 49 + 50 wird das Pocahontas-Poster komplett!

DAS GROSSE

Disney's

POCAHONTAS

GEWINNSPIEL

Mit diesem Preisrätsel lernst du das Indianermädchen Pocahontas und ihre Freunde aus dem neuesten Disney-Film kennen ... und außerdem kannst du einen von diesen tollen Preisen gewinnen:

10 SEGA MEGA DRIVE MIT POCAHONTAS-SPIEL

Ein spannendes Computerspiel aus der Welt der Indianer!

100 TIMEX-UHREN

Damit bist du immer pünktlich!

100 CDs MIT ORIGINAL-FILMSOUNDTRACK

Erlebe die Musik des Films noch einmal zu Hause!

© Disney

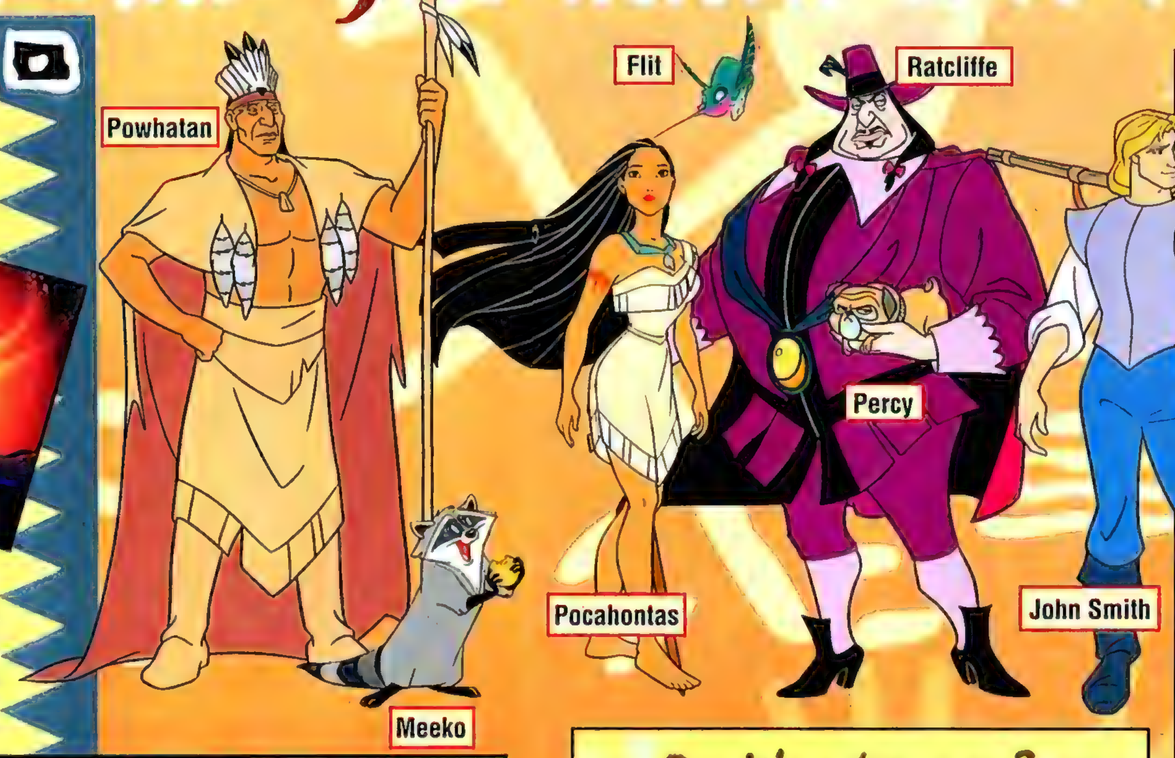
Rätseln und gewinnen mit Pocahontas

FILM-SPIEL

POCAHONTAS
Der schönste Indianerfilm aller Zeiten

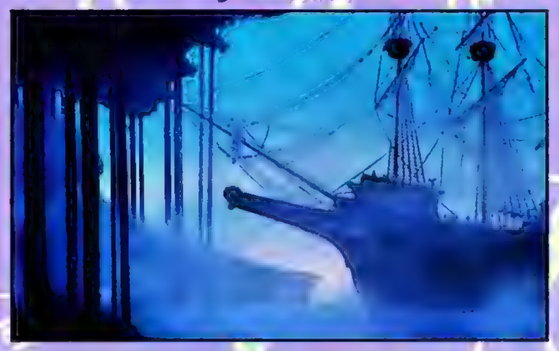
Pocahontas, Tochter des Häuptlings der Powhatan-Indianer, lebt mit ihrem Stamm an der Ostküste Amerikas. Gerade als ihr Vater berichtet, daß **Kocoum,** der tapfere Krieger, sie heiraten möchte, geht ein Segelschiff aus England an der Küste vor Anker. Aufgestachelt von **Ratcliffe,** ihrem gemeinen Anführer, wollen die Siedler hier nach Gold und anderen Reichtümern suchen.

Auf ihren Streifzügen lernt Pocahontas den englischen Soldaten **John Smith** kennen. Sie mag ihn, doch ihrem Vater gefällt die Zerstörungswut der weißen Eindringlinge nicht. Es kommt zu einem Kampf. Pocahontas ist verzweifelt und bittet **Großmutter Weide,** einen alten Baumgeist, um Rat. Wird Pocahontas am Ende Frieden zwischen ihrem Stamm und den Siedlern stiften können?



Jetzt geht's los. Die Lösungen der vier Mini-Rätsel ergeben das Lösungswort!

1. Die Ankunft der Engländer



Mit einem großen Schiff ankern die Engländer vor der amerikanischen Küste - dort, wo der Stamm der Powhatan-Indianer lebt. **Was hofft Ratcliffe, der Anführer der Siedler, hier zu finden?** Hinter der richtigen Antwort stehen die ersten vier Buchstaben des gesuchten Lösungswortes.

Bäume für neue Schiffe **TOMA**
Frisches Wasser **REIS**
Gold **FRIE**

2. Der alte Geist im Baum

Oft besucht Pocahontas die weise Großmutter Weide, den guten Geist eines uralten Baumes. **Warum hört ihr Pocahontas so gerne zu?** Die nächsten drei Buchstaben des Lösungswortes stehen hinter der richtigen Antwort.

Weil Großmutter Weide schöne Märchen erzählen kann.	Weil sie ihr dabei hilft, die Welt und das Leben zu verstehen.	Weil sie ihr gute Kochrezepte verrät.
BAU	**DEN**	**SCH**

3. Wer ist wer?

Löse das Kreuzworträtsel - gesucht werden die Namen der jeweils beschriebenen Figuren. Die nächsten vier Buchstaben des Lösungswortes stehen dann im roten Kasten!

Er verliebt sich in Pocahontas und entdeckt die Welt der Indianer. Wie lautet sein Nachname?	Er ist klein, dick und unheimlich verwöhnt. Wie heißt der Schoßhund von Ratcliffe?	Wie heißt Pocahontas' kleinster Freund, der die Welt auch gern mal aus der Luft betrachtet?	Ein verfressenes Bürschchen ... besonders die feinen englischen Kekse haben es ihm angetan ...

Hast du das Lösungswort gefunden?

Setze die Lösungsbuchstaben zu einem Wort zusammen. Das Lösungswort ist ein Gegenstand, den die Indianer immer dann benutzen, wenn sie mit anderen Menschen Frieden schließen wollen!

Lösungswort auf eine Postkarte schreiben, und ab die Post!

In Deutschland:	In Österreich:	In der Schweiz:
Ehapa Verlag	Egmont Verlag	Egmont AG
„Pocahontas-Spiel"	„Pocahontas-Spiel"	„Pocahontas-Spiel"
Postfach 30 01 60	Postfach 56	Postfach 20
70756 Leinfelden-Echterdingen	1121 Wien	8308 Illnau

Einsendeschluß ist der 12. Dezember.

Teilnahmebedingungen: Mitmachen dürfen alle Freunde von MICKY MAUS. Nur Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Gewinne sind vom Umtausch ausgeschlossen und können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

4. Welcher Hut paßt auf welchen Kopf?

Zu jeder der drei Personen gehört eine bestimmte Kopfbedeckung. **Trage die jeweiligen Buchstaben in die leeren Felder ein** - du erhältst die letzten drei Buchstaben des Lösungswortes in der richtigen Reihenfolge.

EV-MM 4895/5

Fortsetzung von Seite 34

Allerdings!

Bitte sehr, Sie können frei über das gute Stück verfügen! Allerdings weiß ich nicht, wie seetüchtig es noch ist! Seit 1746 hat sich keiner darum gekümmert!

Oh, ich habe ein gutes Gefühl dabei!

Besonders wenn ich mir vorstelle, wie ich es später als Antiquität verkaufe!

Doch...

Na, was habe ich gesagt? Unzerstörbar wie ein Fels... hoppla!

Ganz schön morsch, dein Fels!

KRACKS!

Nicht bewegen! Ein falscher Schritt, und es geht uns wie...

...Onkel Dagobert!

PLATSCH!

Einen falschen Schritt später...

Das hätten wir uns denken können, nach all den Jahren!

BLUBB! BLUBB! BLUBB!

Unzerstörbar wie ein Fels war der Kahn zwar nicht, aber dafür ist er immerhin wie einer abgesoffen!

Jetzt sitzen wir für alle Zeiten hier fest! Tolle Aussichten!

Nicht unbedingt! Wenn **ich** der Herr von MacHarmony wäre, könnte ich meinen Leuten befehlen, ein neues Schiff zu bauen!

Schon, aber um das zu werden, mußt du diesen Dudelsack blasen! Und wenn eine Horde gestandener Schotten das nicht packt, kannst du es gleich lassen!

Dudelsackblasen verlangt nicht bloß Puste, sondern auch Grips, Donald!

Nur Mut, Kinder! Jetzt kommt es darauf an, daß die Sturmvogel in flachen Gewässern liegt! Dann wird alles wieder gut!

Warum bin ich nicht Schuhverkäufer geworden? Oder Laufbursche?

Eine halbe Stunde später...

Meine Sauerstoff-flaschen? Sag bloß, du willst damit bis nach Entenhausen zurück-schwimmen, Onkel Dagobert?

Ich habe sie!

Das nicht, aber...

Ich weiß, er macht nicht viel her, doch er be-hauptet, daß er den Dudelsack blasen kann!

Ich hoffe, daß das kein Trick der MacSchrills ist, um uns aus den Bergen zu locken!

Gleichzeitig im großen Rittersaal des Schlosses...

Seht ihr, mit Hilfe der Druckluft war es kein Problem, den alten Leder-sack aufzublasen! Alsdann, Bühne frei für den Maestro!

TROOOOOT!

Du meine Güte!

Tja, vielleicht war das mit dem Zurück-schwimmen doch keine so üble Idee!

Das ist geschummelt! Der Dudelsack spielt sich ja selbst! Folgt mir, Männer, zurück in die Berge!

PLATSCH!

TROOOOOOOOOT!

Tut mir wirklich leid, Kinnock!

Nicht der Rede wert! Ich hatte schon seit Jahren mächtig Lust, das alte Monstrum mal in den Bach zu pfeffern!

Im Prinzip hat es ja funktioniert! Mit etwas Gebastel kriege ich das hin!

Fein, aber es eilt nicht! Jetzt ist Essenszeit, und die MacSchrills sind selbst viel zu verfressen, um in der Mittagspause anzugreifen!

Bald...

Haben Sie nicht etwas, damit der Haferbrei nicht so nach Hafer schmeckt?

Wir MacHarmonys sind stolz darauf, daß wir den Haferbrei seit Jahrhunderten rein und unverfälscht servieren!

Und es gibt nicht noch etwas anderes als Haferbrei?

Natürlich nicht! Wir essen ihn den ganzen Tag! Zum Frühstück, zum Mittagessen, zum Abendessen... immer Haferbrei! Das ist bei uns so üblich!

Ach du dickes Ei!

Wir kriegen Besuch! Und ich fürchte, der läßt sich nicht mit Brei abspeisen!

Die MacSchrills! Diese schäbigen Feiglinge wagen es, mich beim Essen zu stören!

Irgendwie sind mir die MacSchrills im Moment richtiggehend sympathisch!

Was treiben die da? Wieso fällen sie Bäume?

Na, um Sturmleitern und Rammböcke daraus zu machen!

HACK! HACK! HACK!

Wir sind zu wenige, um das Schloß zu verteidigen! Sehen wir lieber zu, daß wir auch in die Berge kommen!

Und der Haferbrei? Den können wir ja jetzt wohl nicht mehr essen!

Wieso kippen wir das Pappzeug nicht den Angreifern auf die Birne?

Schreck laß nach! Ich habe mein Stöckchen vergessen!

Ein Muß für Donald-Fans!

Ein einzigartiger Prachtband für Sie! Erleben Sie die lustigsten Abenteuer von Donald Duck!

Zwei Schmuckstücke für Sie!

Grund zum Jubeln für Donald-Fans! Für Sie gibt es jetzt diesen **Prachtband in edler Austattung**, mit hochwertigem Einband in wertvoller Ledernarbung, Goldfolienprägung, kaschiertem Titelbild. Größe 34,5cm/24,5cm. Umfang 144 Seiten
Und dazu als attraktives **Geschenk** eine originelle **Disney-Uhr! Nutzen Sie dieses einzigartige Angebot zum sensationell günstigen Preis von nur DM 19.80!**

Am besten noch heute anfordern!

GRATIS!

Disney-Uhr mit Lederarmband und DCA-Anzeige

Genießen Sie noch einmal die umwerfend komischen und zugleich spannenden, kurz: die besten Geschichten von einem absoluten Weltstar der Comic-Szene - dem unvergleichlichen Donald Duck. Fordern Sie den Luxusband "ICH DONALD" am besten gleich mit dem Coupon rechts an. Völlig risikolos und ohne jede Verpflichtung! Denn nur, wenn Sie den Band behalten wollen, überweisen Sie den günstigen Kennenlern-Preis von nur DM 19,80! Lieferung frei Haus. Außerdem erhalten Sie das Privileg, unverbindlich weitere Bände der wundervollen Reihe "WALT DISNEY - DIE GROSSEN KLASSIKER" kennenzulernen.
VERTRAUENS-GARANTIE: Sie sind niemals zur Abnahme verpflichtet und können unseren Service jederzeit beenden! Nur wenn Sie einen neuen Band behalten wollen überweisen Sie bitte DM 41.80
Für Eilige: Nutzen Sie zur Anforderung unseren Telefon-Service. Telefon 0711/7700731 - Fax 0711/777286
GLEICH ANFORDERN!

60 JAHRE SUPERSTAR Donald Duck

COUPON

Bitte ausfüllen, abtrennen und einschicken an **HORIZONT Verlag GmbH**, Walt Disney Redaktion, Postfach 4420, 70782 Filderstadt

JA Ich möchte den Luxusband "ICH DONALD" unverbindlich kennenlernen!

48108

Vorname *Name*

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Da die Anforderung durch Jugendliche unter 18 Jahren nicht erlaubt ist, bestätigen Sie bitte hier durch Ihre Unterschrift, daß Sie älter als 18 Jahre sind

Soviel Geiz gibt's doch nicht! Riskiert sein Leben für einen wertlosen alten Stock!

Wertlos? Er hat mich anno 1912 2 Taler gekostet!

Sapperment noch mal!

MURRRRR!

He, der Dudelsack dudelt ja plötzlich wieder!

Anscheinend hat das Wasser das alte Leder aufgeweicht!

Man nutzt die Gunst der Stunde...

Das ist ja nicht zum Aushalten!

Wenn das die Mac-Schrills nicht in die Flucht schlägt...

MURRRRRRRR!

Ich traue meinen Ohren kaum! Das ist doch der zauberhafte Klang des großen MacHarmony-Dudelsacks! Das heißt, es gibt einen neuen Herrn auf Schloß MacHarmony!

Für mich klingt das eher wie ein Rindvieh mit mächtigen Verdauungsstörungen!

MURRRRRRRR!

Horcht, der Dudelsack!

Da unten ist irgendwas nicht in Ordnung! Zu den Waffen, Männer, und dann mir nach!

MURRRRRRRR!

Was kann das nur bedeuten?

Wahrscheinlich sind die Mac-Schrills im Anmarsch!

Was hat das arme Tier bloß gefressen?

MURRRRR!

Auch die MacSchrills hören das Signal...

Was gnarzt denn da so grausig? Das wird doch nicht der MacHarmony-Dudelsack sein?

Natürlich nicht! Seit Jahren hat keiner von den Schwächlingen mehr das Monstrum in Gang gekriegt! Das ist eine kranke Kuh!

MURRRRRRR!

Also macht euch keine Gedanken... **zum Angriff!**

MURRRRRRR!

Zum An-griff!

Zum Angriff!

Treibt sie zurück ins Meer, und wascht ihnen tüchtig die Köpfe, Männer! Und versenkt so viele von ihren Booten, wie ihr könnt!

Bloß nicht! Ich meine, wäre es nicht möglich, ein Boot einfach zu behalten?

Schöne Kuh, das!

Halt den Rand und lauf! Jetzt ist keine Zeit zum Streiten!

Die sehen wir so schnell nicht wieder, soviel ist sicher!

Und ich habe das dumpfe Gefühl, daß wir Entenhausen so schnell nicht wiedersehen!

Wenig später dann...

Der Familienrat war sich einig, Herr Duck! Sie haben uns vor unseren Feinden gerettet, und dafür erheben wir Sie zum Laird über Schloß MacHarmony und unseren Clan!

Das... das kann ich nicht annehmen!

Verweigert ein Laird die Ehre, so will es die Tradition, daß man ihn in reichlich Haferbrei tunkt!

Ach ja? Ich, äh... habe das eben auch nur so dahergesagt! Reine Höflichkeit! In Wirklichkeit will ich rasend gerne Laird werden!

Und so...

Mein erster Befehl als euer neuer Herr lautet: Baut ein Schiff aus den Bäumen, die die MacSchrills gefällt haben! Nichts verkommen lassen, sage ich immer!

Einige Wochen gehen ins Land, bis schließlich...

Das Schiff steht bereit, beladen mit den erbeuteten Waffen, wie Ihr es befohlen habt, Mylaird!

Gut! Wir reisen also ab, und ich möchte, daß ihr Kinnock wieder zu eurem Laird erhebt!

Das ist unmöglich! Ich kann doch den Dudelsack gar nicht blasen!

Wenn wir ohne Laird dastehen, greifen die MacSchrills uns bald wieder an!

Jeder kann das Ding blasen, wenn es vorher nur tüchtig eingeweicht wird, lieber Freund!

So? Dann kann ich es also ohne schlechtes Gewissen in den Bach pfeffern? Sehr gut!

Bald...

Danke für alles, Kinnock! Und hier haben Sie Ihre Amtskleidung zurück!

Nein! Ohne Sie hätten wir die MacSchrills nie besiegt! Deshalb ernenne ich Sie zum Laird ehrenhalber auf Schloß MacHarmony!

Lebt wohl! Und möge der große Dudelsack der MacHarmonys nie mehr verstummen!

Wieso Dudelsack? Ich bin mir ganz sicher, das ist wieder eine kranke Kuh!

MUUUUUUH!

Eine Woche später, wieder daheim...

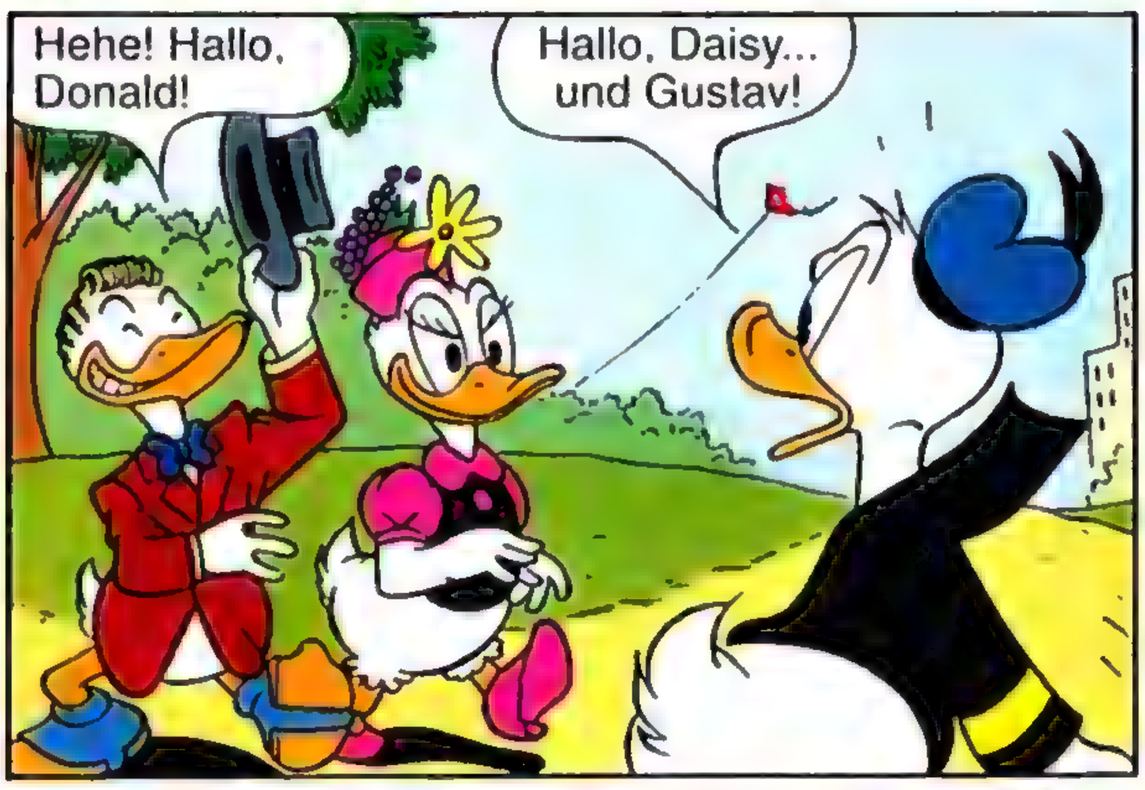
Diese Sammlung ist ein Traum, werter Herr Duck! Ich bin bereit, jeden Preis dafür zu zahlen!

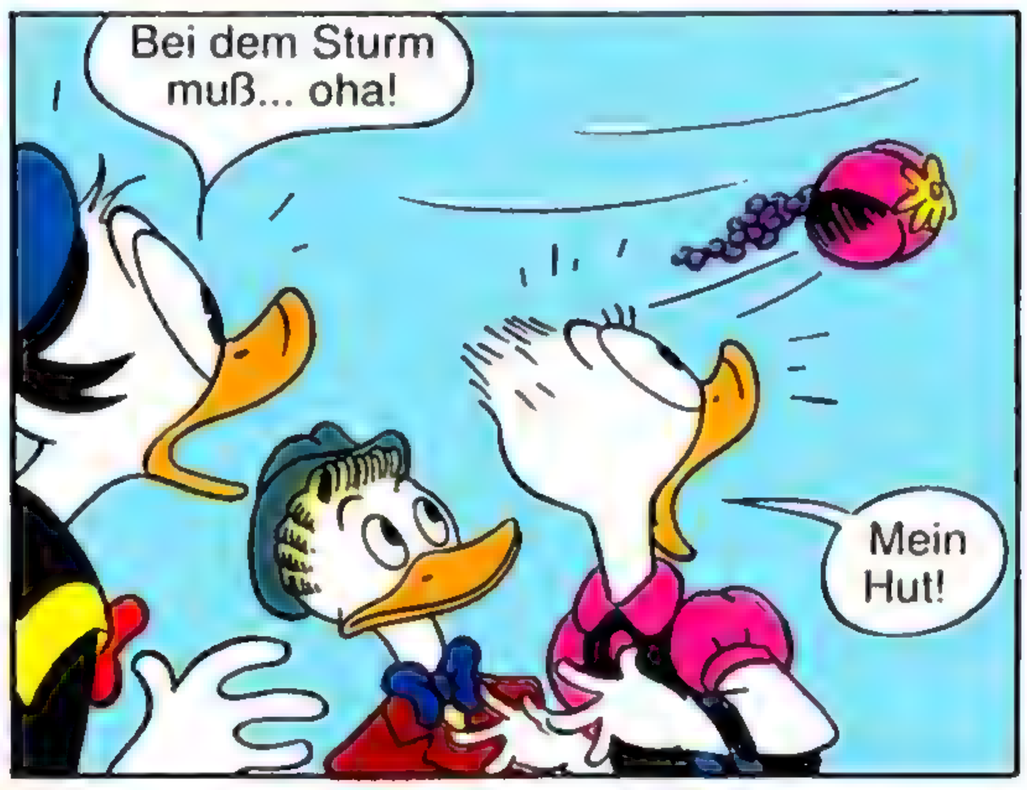
Tut mir leid, aber sie steht nicht zum Verkauf! Ein Laird von MacHarmony streckt seine Waffen weder vor Gegnern noch vor Geld – selbst dann nicht, wenn er nur ein Laird ehrenhalber ist!

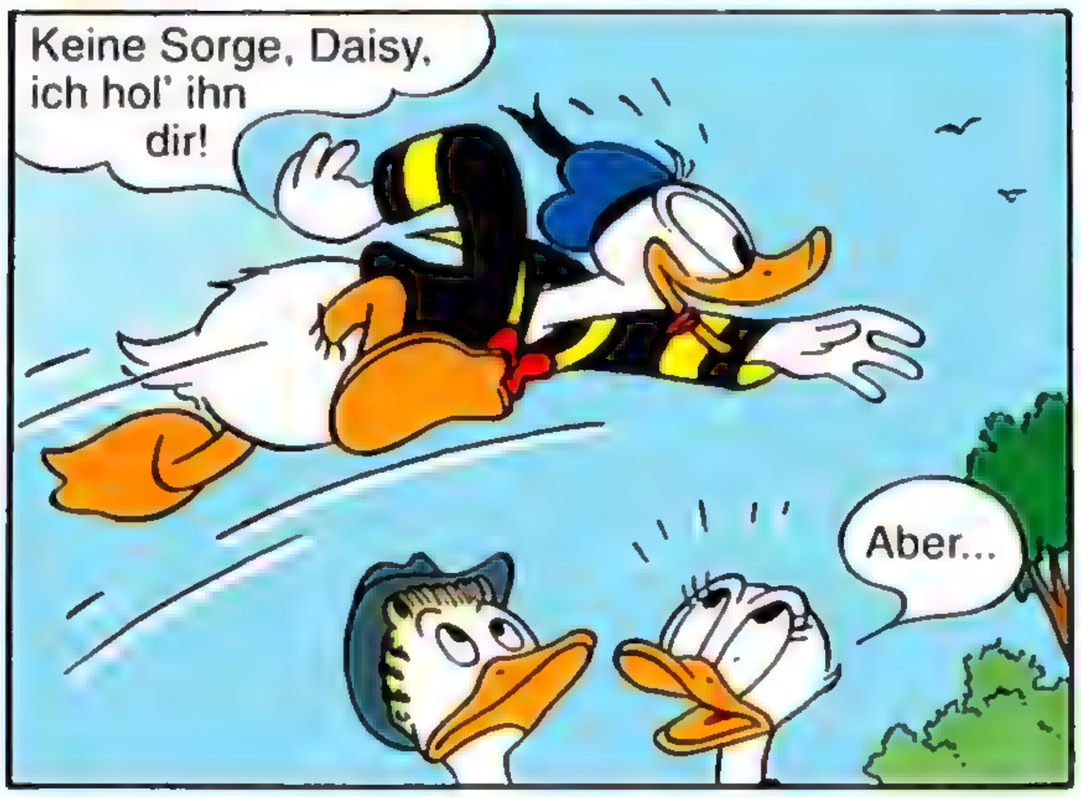
ENDE

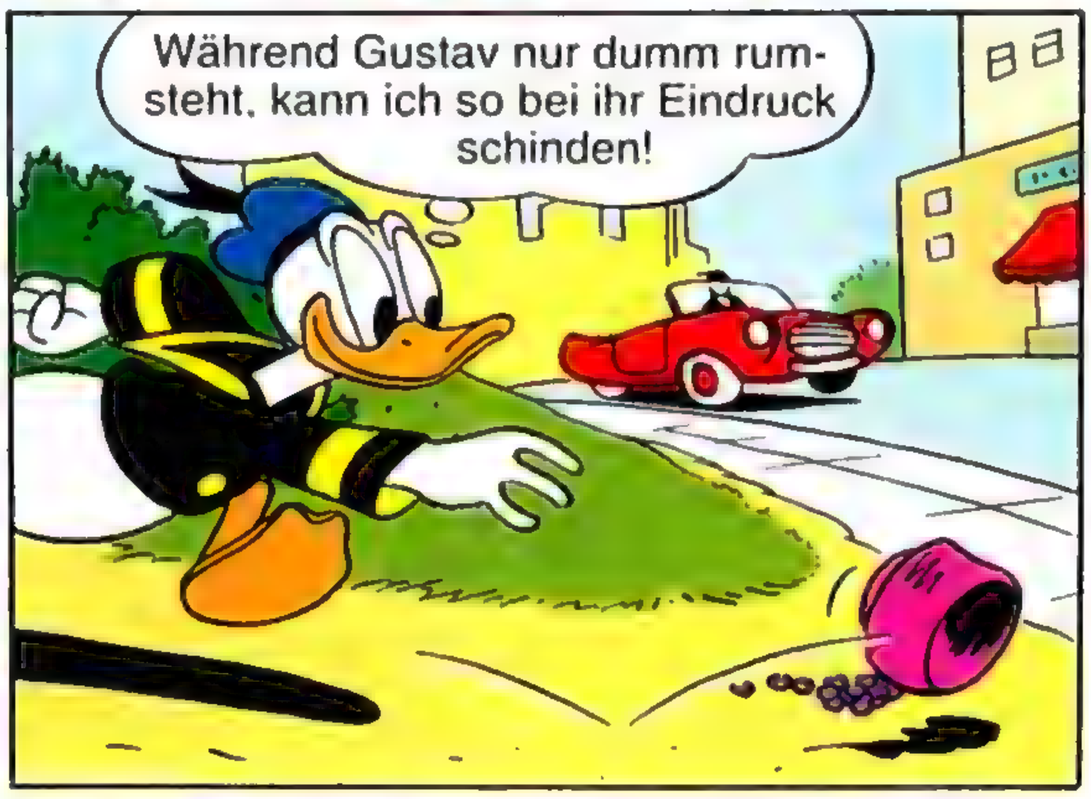
Walt Disneys
DONALD DUCK

Ein alter Hut









Was machen Sie da mit meinem Sohn?

Rabääh!

Stöhn! Der kann vielleicht zuschlagen!

Und tschüs!

Wohin wird er nun geweht?

Genau auf den Schnabel von Emil Erpel!

Ächz!

Ähem!

Besteigen eines Denkmals ohne Bergsteigerausrüstung, Baden in der Gumpe ohne...

Nein!

RRRRRRRR!

Wie steh' ich jetzt bei Daisy da? Da gibt's nur eines...

Das war wirklich mal ein Hut?

Ja! So in etwa sah er aus!

Das ist ein uraltes Modell von Choco Caramell! Eins hab' ich davon noch!

Dann her damit. ich zahle jeden Preis!

PFFFFFF!

ALTE HÜTE

Uff! 150 Taler für einen alten Hut! Aber das wird sich bestimmt auszahlen!

HUTMODEN

Sieh an!

Um Gustav auszustechen, ist mir kein... nanu?

Du hast ja den Hut gerettet! Aber das wäre wirklich nicht nötig gewesen!

Na ja...

Gustav und ich waren vorhin nämlich auf dem Weg, einen neuen Hut zu kaufen!

D-d-das... das heißt, daß...

Daß **ich** ihr einen gekauft hab'!

Stell dir vor, er hat nur 15 Taler gekostet!

Das alte Ding brauch' ich jetzt nicht mehr!

ABFALL

Komisch! Seit wann trägt Donald denn Damenhüte?

Frag mich nicht!

Grummel! 150 Taler in den Müll werfen! Ich glaub', es hackt! Grrr...

ENDE

SACHEN GIBT'S...

Verrücktes • Verblüffendes • Wissenswertes

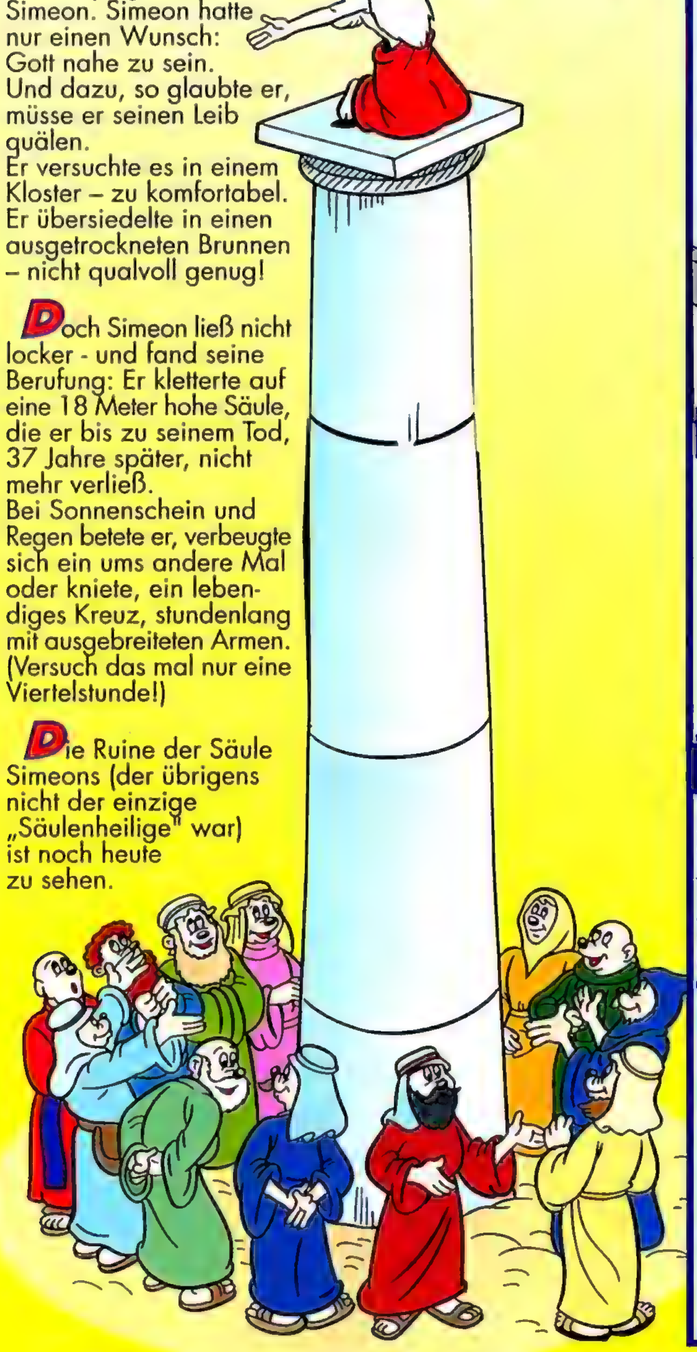
EIN SPITZEN-HEILIGER

KAUM ZU GLAUBEN ...ABER AMTLICH!

Um das Jahr 450 herum lebte in Syrien ein Schäferjunge namens Simeon. Simeon hatte nur einen Wunsch: Gott nahe zu sein. Und dazu, so glaubte er, müsse er seinen Leib quälen. Er versuchte es in einem Kloster – zu komfortabel. Er übersiedelte in einen ausgetrockneten Brunnen – nicht qualvoll genug!

Doch Simeon ließ nicht locker - und fand seine Berufung: Er kletterte auf eine 18 Meter hohe Säule, die er bis zu seinem Tod, 37 Jahre später, nicht mehr verließ. Bei Sonnenschein und Regen betete er, verbeugte sich ein ums andere Mal oder kniete, ein lebendiges Kreuz, stundenlang mit ausgebreiteten Armen. (Versuch das mal nur eine Viertelstunde!)

Die Ruine der Säule Simeons (der übrigens nicht der einzige „Säulenheilige" war) ist noch heute zu sehen.



Haarklammer

AUS MICKYS VER-RÜCKTEM LEXIKON

Die Kyaik-Hto-Yo-Pagode in Myanmar, dem früheren Burma, erhebt sich auf einem Felsbrocken direkt am Rande eines Abgrundes. Die Einheimischen glauben, daß der Fels auf einem Haar vom Kopf Buddhas balanciert.

Umschüler?

Al Capone war wohl der bekannteste Gangster, den Amerika je hatte. Was schreibt so einer auf seine Visitenkarte? Verblüffenderweise „Gebrauchtmöbelhändler"!

AL CAPONE GEBRAUCHTMÖBEL-HANDEL

Opferschweine

Meerschweinchen dienten schon vor 500 Jahren den Inkas in Südamerika als Haustiere - allerdings in einer traurigen Rolle: als Opfertiere.

Rentenrosse

Der römische Kaiser Nero ließ seine Lieblingspferde wie Menschen kleiden. Im Alter bekamen sie Pensionen.

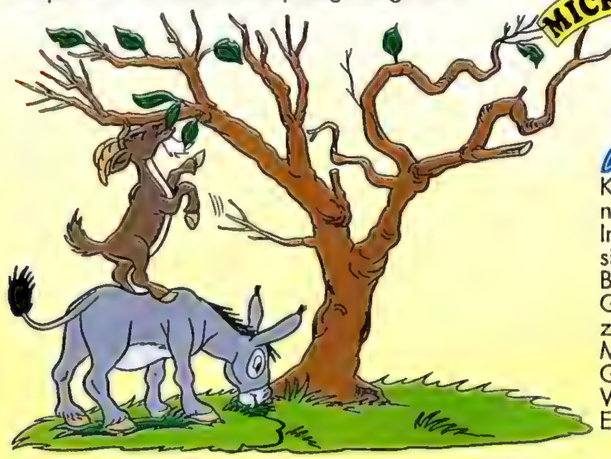
Wüstenklima

Auch in der Sahara ist schon einmal Schnee gefallen: im Jahr 1979.

TEAMARBEIT

Ziegenböcke in Tunesien springen auf Eselsrücken, um an leckere Früchte auf hohen Bäumen zu kommen. Das behaupten wenigstens die Einheimischen. Ganz sicher bewiesen ist es aber nicht; es hat jedenfalls noch nie jemand so einen Bocksprung fotografiert.

MICKYS TIERLEBEN



KUMPEL ELEFANT

Am Mount Elgon in Kenia gehen **Elefanten** nachts ins „Bergwerk". In tiefen Höhlen schlagen sie in tiefster Dunkelheit Brocken salzigen Gesteins herunter und zermahlen sie in ihren Mäulern. Warum das Ganze? Weil das Salz für ihre Ernährung wichtig ist.

FINGERSPIELE

Das **Aye-Aye**, ein primitiver Affe Madagaskars, hat einen verblüffend langen und ungewöhnlich nützlichen Mittelfinger. Es klopft damit auf das Holz toter Äste, lauscht nach Insekten und kratzt und zieht sie mit seinem langen Finger heraus.

DAS MINI-QUIZ VON SACHEN GIBT'S ...

1. Ein Fußballspiel besteht aus zwei Halbzeiten – und ein Eishockeyspiel?
2. Welche bekannte Firma für Sport- und Freizeitkleidung wurde von - aufgepaßt! - Adi Dassler gegründet?
3. In einer TV-Serie hat ein Junge namens Max einen Vater, den ihr alle kennt. Wie heißt der Vater?
4. Hannelore sieht ihren Helmut nicht so oft, weil der oft nach Bonn fährt. Wie heißen die beiden mit Nachnamen?
5. Wann kocht Wasser, wann gefriert es?
6. Östlich vor Afrika (also rechts auf der Karte) liegt eine langgestreckte Insel mit vier A's in ihrem Namen. Wie heißt sie?
7. Wie hieß die Flut, derentwegen Noah die Arche baute?
8. Wie lautet das bekannte englische Wort für einen Entführer?

Auflösungen:
1. Aus drei Dritteln
2. Adidas
3. Goofy
4. Kohl
5. Es kocht bei 100 Grad und gefriert bei 0 Grad Celsius
6. Madagaskar
7. Sintflut
8. Kidnapper

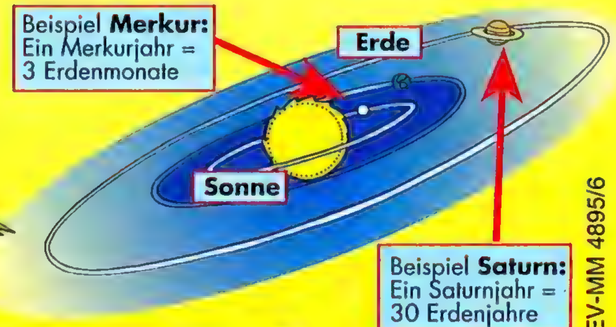
WIE UND WARUM?

Warum schütteln wir Hände?

Das Händeschütteln ist ein Brauch, der sich über viele tausend Jahre entwickelt hat. Wahrscheinlich wollte man ursprünglich damit zeigen, daß man nichts in der Hand halte – schon gar keine Waffe!

Warum haben die Planeten verschieden lange Jahre?

Ein Jahr ist die Zeit, die die Erde braucht, um einmal die Sonne zu umrunden. Bei den anderen Planeten ist das genauso. Weil die aber für so eine „Rundreise" länger brauchen als die Erde (oder kürzer), ist auch ihr Jahr entsprechend länger (oder kürzer).



EV-MM 4895/6

DIE REKORDE TABELLE

Die häufigsten Krankheiten	sind Karies bei den nicht ansteckenden und die simple Erkältung bei den ansteckenden Krankheiten.
Die häufigste Operation weltweit	ist die, bei der der Appendix oder Wurmfortsatz des Blinddarms entfernt wird.
Die ansteckendste Krankheit	ist die Lungenpest. Im Mittelalter fielen ihr Millionen von Menschen zum Opfer.
Die häufigste Todesursache	in den reichen Ländern ist die Verkalkung der Blutgefäße.

Walt Disneys
MICKY MAUS

Die Mine am Bärensee

Was bisher geschah:

Eigentlich wollten Micky, Goofy und Kommissar Hunter ein paar Tage Ferien machen. Auf dem Weg zu einem Angelsee fällt der Kommissar jedoch in den Stollen einer stillgelegten Goldmine und bricht sich das Fußgelenk. Bei dem Versuch, den Kommissar ins Dorf zurückzubringen, treffen unsere Freunde plötzlich auf zwei zwielichtige Gestalten – und die können offenbar keine Zeugen für ihr Tun gebrauchen …

Raaah!

Schnaub!

Vergiß ihn! Der ist längst wieder weg!

Poff!

Grrrr!

V-v-von wegen!

Schnell, Goofy, das ist unsere Chance!

Roaar!

Die wären wir erst mal los!

Stimmt!

Sobald wir im Dorf sind, gehen wir zur Polizei!

Ja!

Oh, oh, oh!

Die Stämme versperren den ganzen Fluß!

So habe ich mir unseren Angelurlaub nun wirklich nicht vorgestellt!

Was ist das denn?

Ein **Flugzeug-wrack?**

Seltsam! Der Fallschirm ist noch unter dem Sitz!

Hatte der etwa Steine geladen?

Sieht ganz so aus! Hm, höchst merkwürdig!

Später, auf der anderen Seite des Damms...

Was ist das für ein Lärm, Herr Maus?

RAUSCH!

Könnte ein Wasserfall sein!

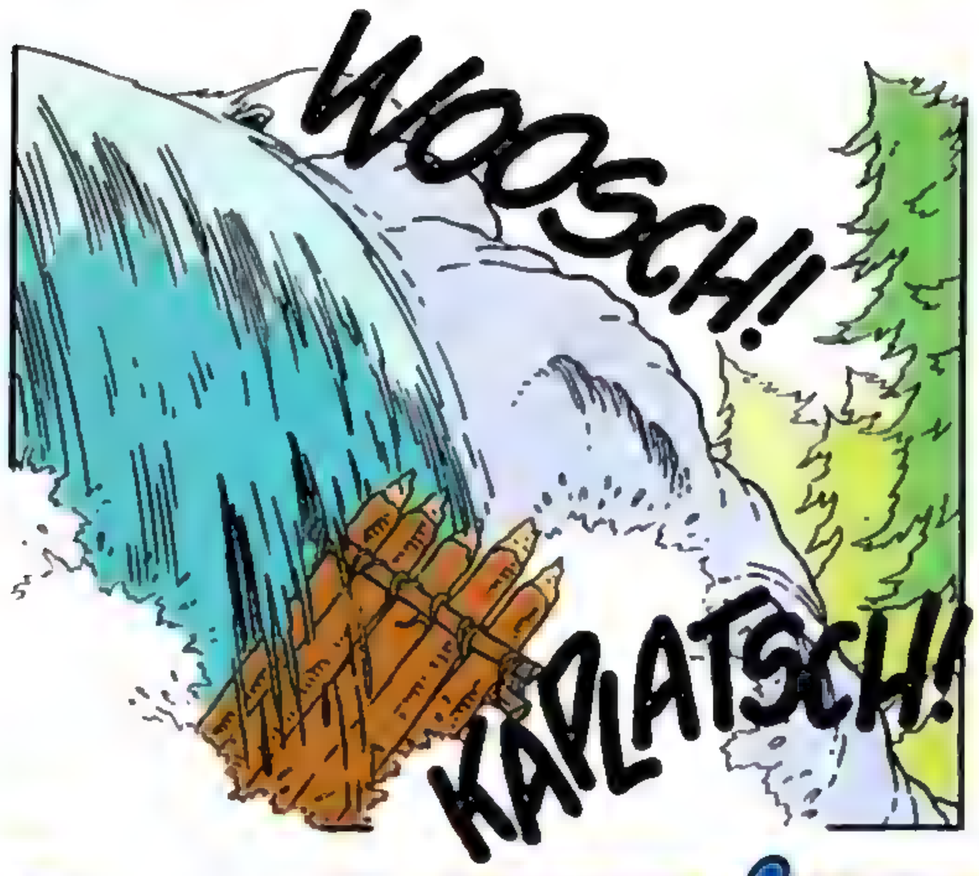
Wie ich's vermutet habe!

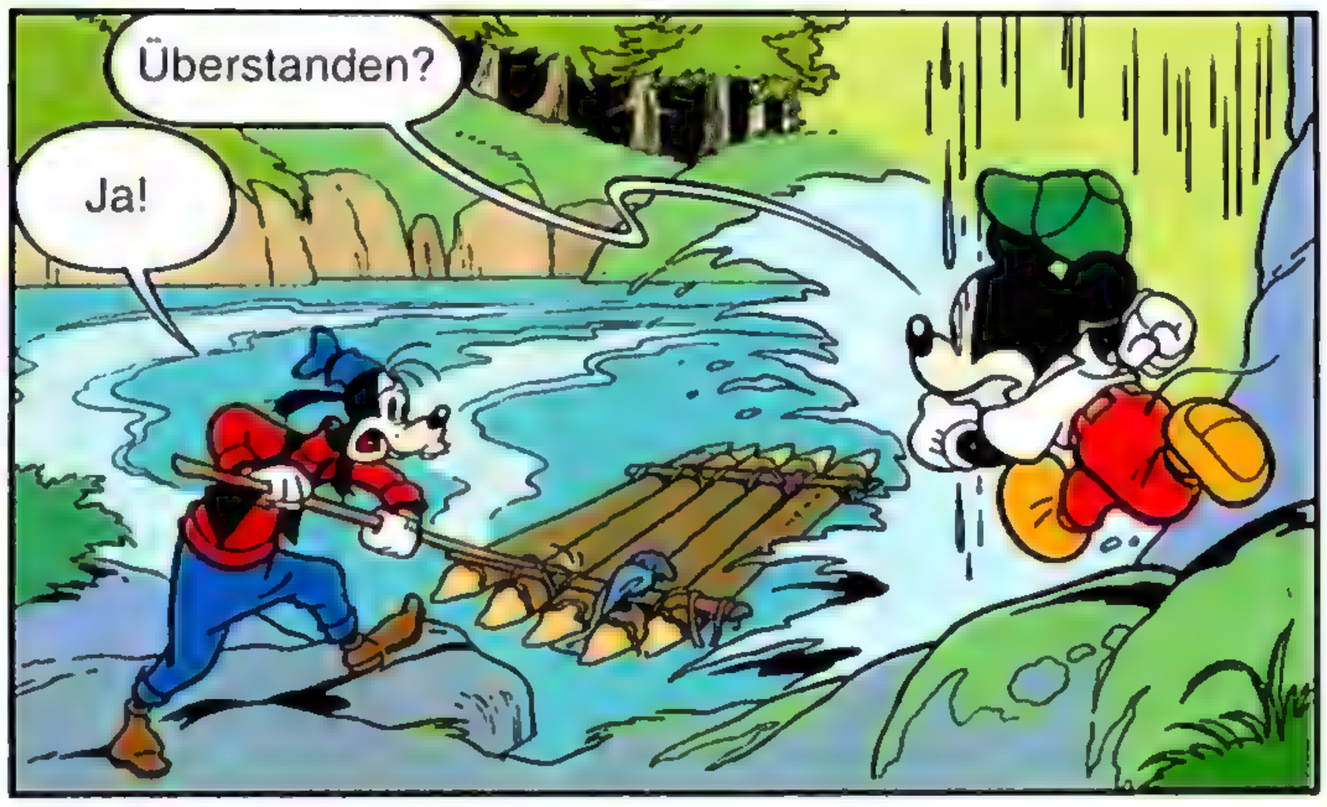
BRAUS! DRÖHN!

Stöhn! Absetzen, Goofy!

Hätte ich sowieso getan! Ächz!

Hoffentlich hält das Floß den Sturz aus!





ANZEIGE

YENO®

Dein sprechender Profi-PC ist da:
Der Primus Expert mit echter Maus!

Hier ist ein Profi, mit dem Du Dich bestimmt prima verstehst: Mit dem sprechenden Primus Expert wird's nie langweilig!

High Definition-Bildschirm und Auswahl-Menü mit Symbolen!

Elektronisches Notebook für alle Deine Notizen und Adressen!

Mit Druckeranschluß! Hier kannst Du den Yeno-Drucker oder auch einen richtig großen Drucker anschließen!

Mit der echten Computer-Maus kommst Du blitzschnell von Menü zu Menü!

Großes Allgemeinwissen-Quiz, knifflige Denkspiele, Wortspiele, Mathe und lustige Musikaktivitäten!

Zeichenboard mit 100 Bildern und Zeichentrick zum Selbermachen!

22 Aktivitäten– darunter 3 tolle Computerspiele!

Prospekte und Infos anfordern bei: YENO Elektronik GmbH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt Tel.:06151/ 84114

Stunden später...

Ein Schiff!

Ahoi!

Und während der Kommissar in einem Krankenhaus versorgt wird...

Die zwei da waren es! Und das Flugzeug haben wir auch gesehen!

GESUCHT

VERSCHOLLEN

Die Gebrüder Kraus sind gefährliche Banditen!

GESUCHT

VERSCH

„Das Flugzeug gehörte Per Peller, den man vor einigen Monaten total verwirrt im Wald fand. Er sollte Gold aus Silver Creek transportieren..."

„...aber aus heiterem Himmel hätte unterwegs der Motor seiner Maschine ausgesetzt!"

RRRRR!

SPOTZ!

Mist!

SPOPOTZ!

„Das letzte, woran er sich erinnert, ist der Absprung! Seitdem sucht er das Wrack, denn die Versicherung..."

....zahlt erst, wenn es gefunden ist! Außerdem ist da ja auch noch das Gold aus Silver Creek!

Sagen Sie, gibt es hier eigentlich eine Wetterstation?

Eine kleine haben wir, ja! Soll ich dort anrufen?

Ja, bitte! Fragen Sie nach der Wetterlage am Tag des Absturzes!

GESUCHT

Moment... ah, hier steht es: Über der ganzen Gegend lag dicker Nebel!

Vielen Dank!

Dann...

Wie geht's nun weiter?

Warten Sie, da kommt Per Peller!

Mein Flug-zeug! Und... und das Gold?

Weg! Vermutlich fortgespült!

Dann muß jetzt wohl die Ver-sicherung zahlen!

Puh!

Ja, sieht so aus!

Da wär' ich mir nicht so sicher! Sagen Sie, wieso ist eigentlich Ihr Fallschirm noch an Bord?

D-der, äh...

„War es nicht so, daß Sie **gelandet** sind, um das Gold zu stehlen und durch Steine zu ersetzen? Doch dann kam der..."

Oh, Nebel!

„Und auf einmal..."

Groar!

„In Panik rannten Sie davon – deshalb konnten Sie später das Flugzeug auch nicht mehr finden!"

Wo ist es nur?

„Max und Karl sollten Ihnen bei der Suche helfen und jeden vom See fernhalten..."

Irgendwo hier in der Gegend um den Bärensee herum muß es sein!

FLUGLINIEN NORDOST

Ach ja? Und wie wollen Sie das beweisen?

Mit Hilfe von Indizien! Da wären der Fallschirm, die Steine in den Kisten der Silver Creek-Minengesellschaft...

...Ihre Fliegerjacke, der Fußabdruck des Bären auf Ihrem, Max' und Karls Aussage: „Wenn wir die zwei erst mal haben..."

Oh!

Und das hier!

Ein Postsack, oder?

Wohl kaum!

Geknackte Schlösser!

Also gut, ich geb's zu, ich hab' das Gold geklaut! Aber durch diesen blöden Bären ging dann alles schief!

Ich verirrte mich im Nebel und lief tagelang durch den Wald! Als ich gefunden wurde, konnte ich mich tatsächlich an nichts erinnern!

Ich weiß, was dann geschah!

„Der Regen schwemmte das Flugzeug in den Fluß, wo es im Nu unter dem angetriebenen Gehölz verschwand!"

Derweil...

Guck mal, Max!

SILVER CREEK MINEN-GESELLSCHAFT

Und hier ein alter Minenschacht! Hm...

Oh, eine Schaufel!

Sieht aus, als hätte hier einer was verbuddelt!

Mann, lauter Gold! Das ist die Beute vom Peller!

Er wollte uns also doch reinlegen!

Hier wird keiner mehr reingelegt! Los, Hände hoch!

Und...

Vielen Dank für Ihre Hilfe, meine Herren! Wie kann ich mich erkenntlich zeigen?

Nun, ich wüßte da schon was...

Später...

Endlich Ruhe! Die pure Wohltat...

Und keine Bären weit und breit!

Oha! Da beißt einer an!

Toller Brummer!

Also, daß wir doch noch zum Angeln kommen...

Tja...

...wer hätte das gedacht!

GENESUNGS-KLINIK DER POLIZEI

ENDE

Walt Disneys

MICKY MAUS SPASS-TV

25.11. bis 1.12.1995

Das Spaß-Programm der Woche! Ausgewählt von MICKY MAUS.

Mecki und seine Freunde

Flieger in Not

(Sa: ARD)

Natürlich!

Tiermagazin für groß und klein

(SO: RTL)

(Fr: ARD)

Abenteuer Überleben

Nashornvögel: Brüten in der Baumhöhle

7.00 Uhr

7.15 ZDF

Abenteuer am Mississippi

Spielfilm. Ob saubere Hände und gute Manieren wirklich so wichtig sind? Huck bezweifelt das. Eines Tages hat er die Nase voll von daheim und geht auf Abenteuerreise ... *(105 Min.)*

8.00 Uhr

8.00 ARD

Luzie, der Schrecken der Straße

Die Oswald-Bande ist von Luzie begeistert. Zusammen mit ihrer Chefin gehen sie zur Zahnarztpraxis, wo Luzie mit dem Behandlungsstuhl umherfährt! Das Mädchen richtet ein Chaos an. *(30 min.)*

8.20 SAT.1

NEUE SERIE

Addams Family

37 Folgen mit der etwas wunderlichen Familie, die in einem rollenden Spukschloß wohnt. Obwohl die Leute zuerst ein bißchen erschreckt sind von der gruseligen Sippe, schließen sie sie meist doch schnell ins Herz. *(30 min.)*

9.00 Uhr

9.03 ARD

Käpt'n Blaubär Club

Ein Vorfahr von Opa, Noah Blaubär, hatte gerade seine Arche fertiggestellt, als unter den Tränentierchen die große Heulerei ausbrach. Grund dafür waren die zu lange in Milch eingeweichten Cornflakes. *(57 min.)*

10.00 Uhr

10.45 RTL 2

Archer – Die Abenteuer eines Rennpferdes

Spielfilm. Archer soll an einem Pferderennen teilnehmen. Für Dave und seinen treuen Hengst Archer beginnt eine anstrengende Reise durch den australischen Busch nach Melbourne. *(110 min.)*

10.00 Uhr

10.55 RTL

Goofy und Max

Goofy und Max ziehen um nach Hundshausen. Als sie ihr neues Haus besichtigen, machen sie gleich Bekanntschaft mit ihrem Nachbarn. Ausgerechnet Goofys alter Schulfreund Karlo wohnt neben ihnen. Der zeigt sich allerdings nicht gerade von seiner besten Seite. *(25 min.)*

11.00 Uhr

11.03 ZDF

Supergran

Supergran wird in eine Fernsehsendung eingeladen. Das Gauner-Trio Teller erblaßt vor Neid, als es das erfährt. Teller bewaffnet sich mit einer Schreibmaschine, um als Schriftsteller ein Medienstar zu werden. *(27 min.)*

11.30 ZDF

Tao Tao

Mutter Panda erzählt die Geschichte des armen Waschbären Palo, der mit einer guten Idee zum reichen Mann wurde. Er hatte eine Handvoll Himbeeren, die er einem kranken Mädchen schenkte. Als Dank wurde er reich belohnt. *(25 min.)*

11.55 PRO 7

Parker Lewis

Das Ende der Sommerferien steht bevor. Parker und Mikey leisten sich mit ihren Freundinnen Annie und Michelle einen Besuch in einem piekfeinen und sündhaft teuren Restaurant. Doch der Abend wird zur Riesenpleite ... *(30 min.)*

12.00 Uhr

12.10 RTL

NEUE SERIE

TIP

Gargoyles – Auf den Schwingen der Gerechtigkeit

Die Gargoyles schlafen - zu Stein erstarrt - während des Tages und erwachen, sobald die Sonne untergeht. Mit ihrem Anführer Goliath bewachen die Geschöpfe die Burg des Königs. Eines Nachts tappen Goliath und sein Freund Hudson in eine Falle ... *(30 min.)*

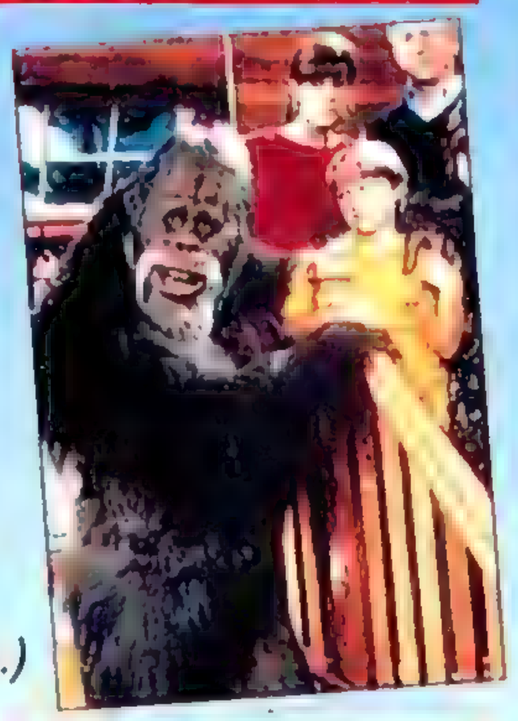
25. November SA

12.00 Uhr

12.15 ORF 1

Harry und die Hendersons

Bertram Moseley leidet sehr darunter, daß er mit seinem Vater oft Streit hat. Da kommt ihm die Begegnung mit einem echten Bigfoot sehr gelegen. Um seinem Vater zu imponieren, will er Harry einfangen. *(20 min.)*



13.00 Uhr

13.40 K1

Ein Job für Superman

Durch einen Unfall wird der Schimpanse Toto einer Kryptonit-Strahlung ausgesetzt und verwandelt sich in ein Monster. Superboy lernt unterdessen einen geheimnisvollen Mann kennen. *(20 min.)*

14.00 Uhr

14.20 PRO 7

Abenteuer in Atlantis

Spielfilm. Kapitän Nemo wird aus einem hundertjährigen Kälteschlaf geweckt. Mit seinem U-Boot „Nautilus“ will er die sagenumwobene Unterwasserstadt Atlantis finden. *(110 min.)*

14.55 RTL

T & T

Joes griechischer Freund George wird von einem Maskierten gekidnappt. Georges Vater meint, die Entführung seines Sohnes wäre eine Geburtstagsüberraschung und unternimmt nichts. Als George aber weiter verschwunden bleibt, bittet Joe Amy um Hilfe ... *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.00 3sat

Fra Diavolo

Spielfilm. Die beiden Landstreicher Stanilo und Olivero haben ihr armseliges Leben satt und beschließen, ihr Brot wie Robin Hood zu verdienen. Doch dabei gerät ihnen der Bandit Fra Diavolo in die Quere. *(90 min.)*

16.00 Uhr

16.05 ARD

Disney Club

Judith und Stefan unternehmen eine Bergtour. Hoch oben in der „Disney Club-Steilwand“ treffen sie den berühmten Bergsteiger Ralf Dujmovits, der ihnen aus schwindelnder Höhe von seinen Abenteuern im Himalaja erzählt. Später irren die beiden durch Erfurt, auf der Suche nach Micky Maus. *(85 min.)*

16.20 S-RTL

Alle reden über Snooky

Spielfilm. Eigils Eltern müssen eine halbe Million Kronen auftreiben, um ihr Haus nicht zu verlieren. Da sie das Geld nicht haben, treten Eigil und sein karottenähnlicher Freund Snooky im Zirkus auf. *(105 min.)*

18.00 Uhr

18.00 PRO 7

Skyhunters – Jäger am Himmel

Geier haben leider einen schlechten Ruf, obwohl es durchaus farbenprächtige und schöne Arten unter ihnen gibt. Die Forscher beobachteten eine Gruppe der Aasfresser im tropischen Urwald. *(65 min.)*

Gargoyles

12.10 / RTL

TIP des Tages

Die Gargoyles sehen zwar etwas gruselig und ungewöhnlich aus, aber sie sind gutherzige Geschöpfe. Mit viel Mut und Einfallsreichtum kämpfen sie bei Nacht gegen das Böse auf den Straßen New Yorks. Dreizehn Folgen.

SO 26. November SPASS-TV

6.00 Uhr

6.25 ARD

Als die Tiere den Wald verließen

Die Thalerwaldtiere sind erleichtert, denn Otter hat es geschafft: Der Anführer der Blaufüchse wird sie nicht länger tyrannisieren. *(25 min.)*

7.00 Uhr

7.00 ARD

Pumuckl TV

Silvio Kirsch hat es diesmal auf das Käfigmonster abgesehen. Doch dem kleinen Monster gelingt es zu fliehen und sich in einem Spielzeugladen zu verstecken. Dort wird es von der kleinen Maria und ihrer Oma entdeckt . . . *(55 min.)*

10.00 Uhr

10.20 ZDF

Sigi Sauerstoff

Pustels Lupe verschwindet spurlos und Sigi werden Nüsse geklaut. Wer ist der freche Dieb, der hier sein Unwesen treibt? *(15 min.)*

10.35 ZDF

Siebenstein

Rudi will nicht schlafen. Er möchte endlich einmal die Eulen beim Mäusefangen beobachten. *(25 min.)*

11.00 Uhr

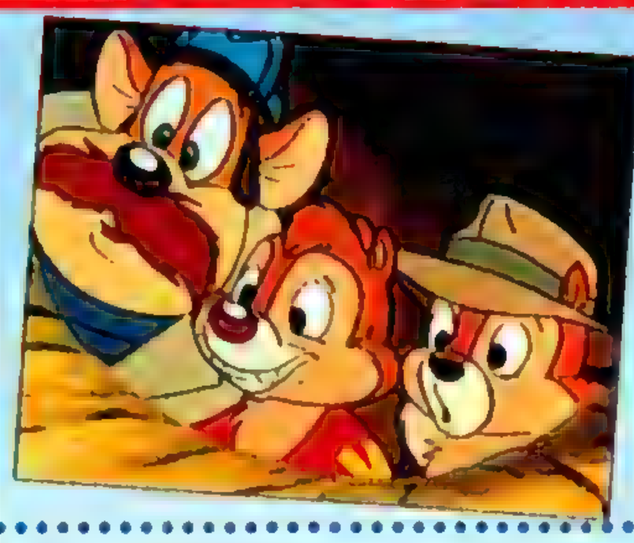
11.10 RTL

Fantastic Journey

Die Reisenden Varian, Fred, Scott und Liana werden von einer geheimnisvollen roten Wolke eingehüllt. Liana wacht in einer wunderschönen Landschaft wieder auf. *(50 min.)*

12.00 Uhr

12.25 S-RTL



Chip und Chap

Die Ritter des Rechts landen in Irland und treffen dort den letzten lebenden Kobold. *(25 min.)*

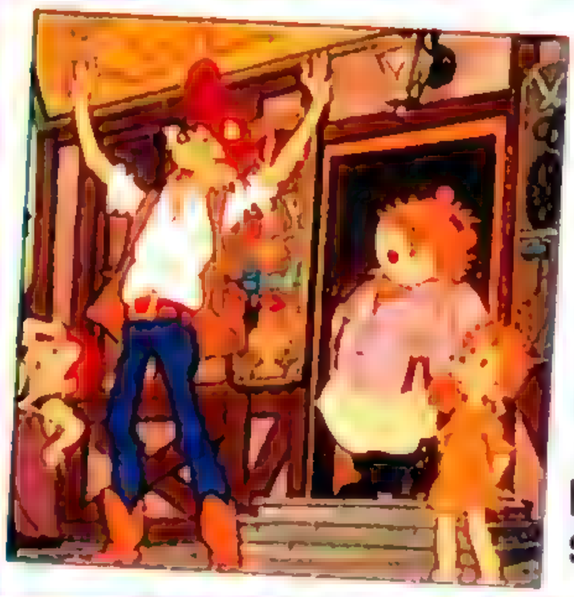
12.45 PRO 7

Cousteau – Abenteuer Ozean

Cousteau bekommt Besuch auf der „Calypso“: DieBesatzung nimmt zwei kleine Pelzrobben mit an Bord. *(65 min.)*

13.00 Uhr

13.20 ARD



Mecki und seine Freunde

Max und Susi sollen Beeren pflücken. Statt dessen sammeln sie Eicheln - die kann man bei Heinrich Hamster in Bonbons umtauschen . . . *(25 min.)*

14.00 Uhr

14.15 SAT.1

Explorers – Ein phantastisches Abenteuer

Ben, Wolfgang und Darren bauen ein kleines Raumschiff und starten zu einem Ausflug ins Weltall. *(110 min.)*

TIP des Tages

17.45 / RTL

Natürlich!

Désirée Nosbusch und ihr Team sind für „Natürlich!“ rund um den Globus auf der Suche nach aufregenden Tiergeschichten und tollen Bildern. Außerdem spricht Désirée in der Sendung mit Prominenten über deren Lieblingstiere.

14.00 Uhr

14.15 RTL

Greyfriars Bobby

Spielfilm. Der Skeye-Terrier Bobby und sein Herr, der alte Hirte Jock, sind dicke Freunde. Als Jock stirbt, weicht Bobby nicht von dessen Grab. Der Ruf der legendären Treue des kleinen Hundes dringt sogar bis zur Königin . . . *(87 min.)*

16.00 Uhr

16.30 3sat

Oliver Maass

Oliver will seine Geige auf keinen Fall aufgeben. Er nutzt sie, um eine drohende Sturmkatastrophe von einem Fischerort abzuwenden. *(50 min.)*

17.00 Uhr

17.45 RTL

TIP

Natürlich!

Heute zeigt Désirée, wie in Thailand in einer Affenschule kleine Affen zu Kokosnußpflückern ausgebildet werden. Sie spricht mit Esther Schweins, die sich um alte Pferde kümmert, die keiner mehr haben will. *(60 min.)*

18.00 Uhr

18.00 RTL 2

Mit Schirm, Charme und Melone

Steeds Freund und Kollege Freddy Mason ist plötzlich unter merkwürdigen Umständen verstorben. Steed will den Fall aufklären und erhält überraschende Hilfe von einer Wahrsagerin. *(60 min.)*

ANZEIGE

MO 27.November

13.00 Uhr

13.00 RTL 2

Calimero

Die Kinder besichtigen ein unheimliches Schloß, in dem es angeblich spukt. Die Gespenster entpuppen sich schließlich als Gaunerbande, die sich vor ihren eigenen Gespenstermasken fürchtet! *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.15 ZDF

Löwenzahn

Peter hat einen Videofilm gedreht. Mit dem fertigen Film macht er sich zu einer Fernsehanstalt auf. Dort erfährt er viel übers Filmen. *(30 min.)*

16.00 Uhr

16.05 PRO 7

Die Schlümpfe

Gargamel wird neuer Hofzauberer bei König Theodor. Seine erste Aufgabe: Er soll die Hühner des Reiches wieder zum Eierlegen bringen. *(25 min.)*

18.00 Uhr

18.25 3sat

Die Kinder vom Mühlental

Martha freundet sich mit einem geheimnisvollen Schimmel an. Meister Dendek kocht indessen vor Wut: Die Kinder scheinen seine Mühle mit einem Zoo zu verwechseln. Storch Jacki gefällt der Trubel dagegen bestens. *(28 min.)*

18.50 S-RTL

Darkwing Duck

Darkwing hat nach einem Kampf mit Fiesoduck plötzlich die Kraft der Mega-Schnelligkeit. Er lernt, damit umzugehen, doch die Sache hat einen Haken: Er altert schneller … *(25 min.)*

DI 28. November

14.00 Uhr

14.15 ZDF

Pippi Langstrumpf

Die drei Ausreißer Pippi, Tommi und Anikka sind immer noch unterwegs. Pippi bastelt sich aus ein paar Schrotteilen ein seltsames Fahrrad zusammen. Mit ihrem neuen Gefährt erregt sie ziemliches Aufsehen. *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.00 RTL 2

Ein toller Hüpfer

Hooper trifft auf der Straße eine schicke Grashüpfdame, in die er sich Hals über Kopf verliebt. Er ahnt nicht, daß die Dame gar kein Grashüpfer ist. Sie hat sich nur verkleidet, um Lockvogel zu spielen … *(25 min.)*

17.00 Uhr

17.00 SAT.1

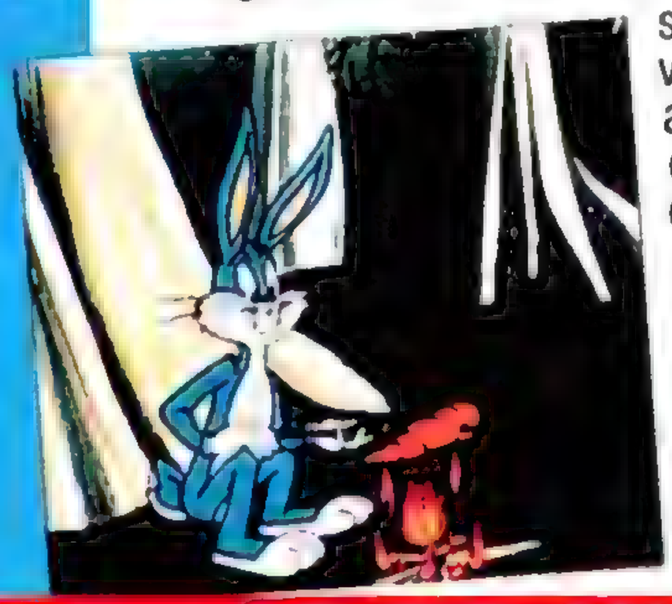
Die Partridge Familie

Danny betrachtet einen weiteren Schulbesuch als vertane Zeit und will abgehen. Doch zu Hause ist ihm schnell langweilig: Seine Schulkameraden fehlen ihm schrecklich. *(30 min.)*

17.05 PRO 7

Bugs Bunny

Die Jagdsaison für Hasen ist eröffnet. Im Fernsehen wird ein Preis von 1000 Dollar ausgeschrieben für denjenigen, der den ersten Hasen im Studio abliefert. Daffy will sich unbedingt das Geld verdienen und hat auch schon ein Opfer auserkoren … *(25 min.)*



18.00 Uhr

18.25 3sat

Karfunkel

Annemarie und ihre Mutter werden von Polizisten aufgehalten, denen das Benzin ausgegangen ist. In deren Auto sitzen zwei Indios, die in ihre Heimat zurück sollen. *(28 min.)*

MI 29. November

14.00 Uhr

14.05 K1

Josie und die Pussycats

Midgo befehligt auf seinem Planeten eine Armee von Robotern, mit denen er die Erde erobern möchte. Doch Valerie hat da eine Idee … *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.15 ZDF

Der große Sprung

Martin ist ein As im Schwimmen. Sein größter Konkurrent ist der hochnäsige Berthold, der ihm mit unfairen Mitteln den Sieg der Jahrgangs-Meisterschaften streitig machen will. *(25 min.)*

15.25 RTL 2

Archibald, der Weltraumtrotter

Archie und Blöki landen auf dem Krimiplaneten, deren Bewohner nichts anderes zu tun haben, als abwechselnd die Rolle von Mördern und Opfern zu spielen. Die beiden finden das gar nicht so witzig … *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.35 PRO 7

Animaniacs

Ei Pesto hat eine undankbare Aufgabe: Er muß Eiersitten! Doch sein Schützling rollt auf einen kleinen Stadtbummel davon. Es gilt, den ungehorsamen Ausreißer wieder einzufangen! *(25 min.)*

19.00 Uhr

19.00 PRO 7

Grace

Graces Boß John Shirley feiert sein vierzigjähriges Dienstjubiläum. Grace und ihre Kollegen wollen ihn bei dieser Gelegenheit kräftig durch den Kakao ziehen. *(30 min.)*

DO 30. November

13.00 Uhr

13.40 K1

Superted

Bulk sitzt mit Texas-Pete und Skelett am Lagerfeuer und erzählt, wie er und Texas-Pete gemeinsam aus dem Gefängnis geflohen sind. Plötzlich platzen Superted und Spotty in die Runde, die ausgerechnet hier notlanden müssen … *(20 min.)*

15.00 Uhr

15.15 ZDF

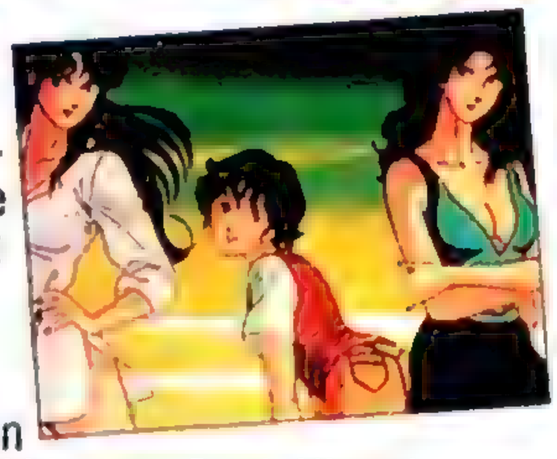
1, 2 oder 3

Gregor Steinbrenner hat heute die Pharaonen im alten Ägypten zum Thema. Über Pyramiden, Mumien und Hieroglyphen sollte man schon einiges wissen, wenn man mitraten will. *(25 min.)*

15.50 RTL 2

Ein Supertrio

Shark Fukamachi, Besitzer des wertvollen Edelsteins „Träne der Kleopatra", bittet die Polizei, den Transport des Steines zu überwachen. Bei der Aktion werden Toshio und Asaya gekidnappt. Doch Hitomi heftet sich an die Fersen der Entführer. *(25 min.)*



16.00 Uhr

16.55 SRG

Kamilla und der Dieb (1)

Spielfilm. Norwegen, 1913. Die siebenjährige Waise Kamilla gerät auf dem Weg zu ihrer Schwester in die Hände einer Bande von wilden Jungen. Sebastian kommt ihr zu Hilfe. Zweiter Teil am Freitag. *(45 min.)*

17.00 Uhr

17.30 PRO 7

Familie Feuerstein

Barney ist sauer. Er hat es satt, ständig von Fred auf den Arm genommen zu werden. Diesmal sinnt er auf Rache. *(35 min.)*

FR 1. Dezember SPASS-TV

13.00 Uhr

13.00 RTL

Mord ist ihr Hobby

Der berühmte Maler Thane wird ermordet. Eines seiner Bilder, das noch niemand gesehen hat, verschwindet. Jessica nimmt die Ermittlungen auf. *(60 min.)*

14.00 Uhr

14.15 ZDF

Smello

Bert gehen Nadjas Violinkonzerte ziemlich auf die Nerven. Da kommt ihm die Einladung seines Vaters zu einer Mini-Kreuzfahrt gerade recht. *(95 min.)*

14.30 ARD

Abenteuer Überleben

Heute erfahrt ihr alles über Nashornvögel mit ihren riesigen Schnäbeln. *(30 min.)*

15.00 Uhr

15.00 WDR

Auf Leben und Tod

Beobachtungen bei den Languren in Indien: Die lustigen Affen müssen sich ordentlich anstrengen, wenn sie im täglichen Kampf um Nahrung überleben wollen! *(30 min.)*

15.03 ARD

Achtung: Streng geheim!

Die Spur führt in den Busch von Südafrika. Dort soll der sagenumwobene „Schatz der Phoenizier" versteckt sein! *(87 min.)*

16.00 Uhr

16.20 RTL 2

Timberwood Brown

Timberwood wird ein Bär zugeschickt, der verletzt worden ist. Er pflegt ihn wieder gesund. *(20 min.)*

16.55 SRG

Kamilla und der Dieb (2)

4tlg. Spielfilm. Kamilla soll zu ihrer Schwester Sophie fahren. Am Bahnhof lernt sie Sebastian kennen, der wie sie den Zug verpaßt. Sie machen sich zu Fuß auf die Reise. 3. Teil nächsten Donnerstag. *(45 min.)*

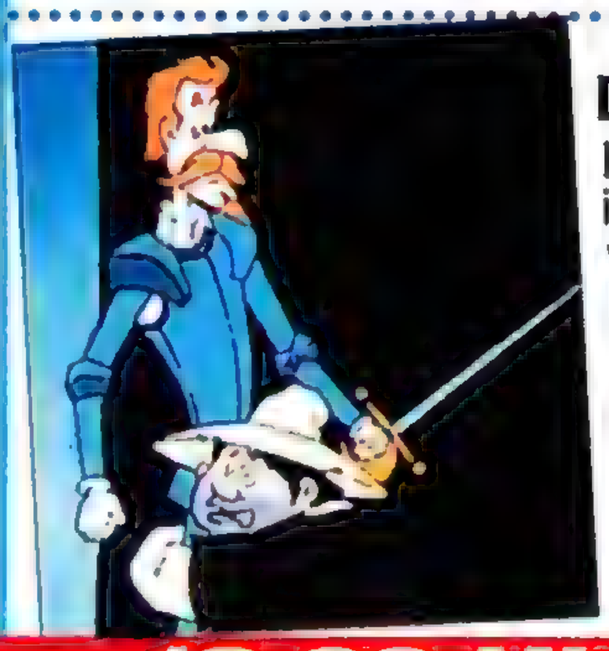
17.00 Uhr

17.05 BR

Pumuckl TV

Benni beobachtet Silvio Kirsch: Der baut für seine Geisterbahn unheimliche, lebensechte Figuren. Damit hat er bestimmt nichts Gutes vor, und deshalb lassen ihn Eva und Robby nicht aus den Augen! *(55 min.)*

17.30 NDR



Don Quixote

Don Quixote hält in seiner Verwirrung das Dienstmädchen der Herberge für seine angebetete Dulcinea: Er bringt ihr ein Liebesständchen. *(30 min.)*

18.00 Uhr

18.30 PRO 7

ALF

ALF ist sauer: Ständig kommt Neal, um Familie Tanner zu besuchen. Das nervt! *(30 min.)*

18.55 ORF 1

Cosby Show

Rudy und Olivia haben Streit. In der Nacht hat Rudy einen Alptraum. *(25 min.)*

Galaktisch! Mit Komet und einem echten Track-Ball reisen wir zu fernen Planeten!

VTech-Gewinnspiel: hol' Dir den VTech-Prospekt mit Gewinncoupon beim Spielwarenhändler und gewinn'!

Ich bin GENIUS LEADER Powerball und habe Komet, den kleinen Außerirdischen, an Bord. Er spricht und fliegt mit Dir ins Weltall. Dort erlebst Du sagenhafte Spiele und lernst galaktische Dinge. Mit dem Track-Ball löst Du lustige Aufgaben oder Kreuzworträtsel. Memory, Puzzle, Quizfragen und noch viele supertolle Lernspiele hab' ich außerdem an Bord.

GENIUS LEADER 4000 Quadro
◆ 35 Lernprogramme für Wortschatz, Grammatik, Mathematik, Allgemeinwissen, Kreuzworträtsel und BASIC-Programmierung ◆ Textverarbeitungsprogramm ◆ 1000 Quizfragen ◆ Übersetzer mit 11000 Vokabeln (Deutsch-Englisch/Englisch-Deutsch) ◆ Schreibmaschinentastatur ◆ 4 Schwierigkeitsstufen ◆ 1–2 Spieler ◆ Netz- und Druckeranschluß (für VTech-Thermo- oder IBM-kompatiblen Drucker) ◆ viele Erweiterungskassetten ◆ ab 9 Jahre

GENIUS LEADER Powerball
◆ großer, hochauflösender Bildschirm ◆ 25 Programme: Wortspiele, Rechtschreibung, Mathematik, Quizfragen, Kreuzworträtsel, Musik, Taschenrechner ◆ über 200 gesprochene Worte, viele bewegte Bilder und Grafiken ◆ echter integrierter Track-Ball ◆ Schreibmaschinentastatur ◆ 6 Schwierigkeitsstufen ◆ 1–2 Spieler ◆ Netz-, Drucker-, Kopfhörer und Mausanschluß (für VTech-Zubehör) ◆ auf den Zusatzkassetten reist Komet noch viiiel weiter ◆ ab 8 Jahre

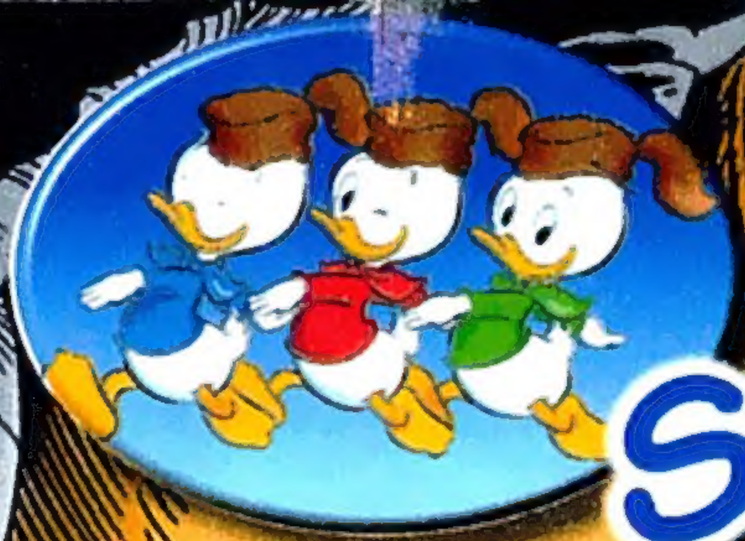
GENIUS LEADER Super Color
◆ riesiger 4-Farb-Bildschirm ◆ 25 Aktivitäten incl. Organizer-Funktionen aus den Bereichen: Sprache, Mathematik, Musik, Spiele ◆ Schreibmaschinentastatur ◆ 6 Schwierigkeitsstufen ◆ 1–2 Spieler ◆ Netz-, Kopfhörer und Druckeranschluß (für VTech-Thermodrucker) ◆ Erweiterungskassetten ◆ ab 7 Jahre

VTECH®

Mehr Wissen, mehr Spaß!

Sonderseite:

Das Schlaue Buch



Hallo, Freunde des SCHLAUEN BUCHES!
Bestimmt habt ihr alle schon mal davon geträumt, wie ein Indianer zu leben. Als Häuptling, Krieger oder Squaw um ein Lagerfeuer zu sitzen und in einem Indianerzelt zu schlafen. Ihr werdet es kaum glauben, aber auch bei uns ist so etwas möglich.

LEBEN WIE INDIANER

Insgesamt 150 Kinder im Alter von 4 bis 12 Jahren haben 12 Tage lang wie Indianer gelebt.

Um auch wie echte Indianer auszusehen, konnten sich alle aus Perlen, Lederbändern und Stoffresten ihren persönlichen Indianerschmuck basteln.

Die Tipis, echte indianische Wohnzelte, mußten errichtet werden, und natürlich durfte auch der Totempfahl nicht fehlen.

Zum Schluß gab's noch eine richtig tolle Fete, bei der gemeinsam um den Totempfahl getanzt wurde.

Die Musik dazu kam nicht etwa vom Band, sondern von etlichen Trommeln. Auch das haben die Kids bei dem Super-Indianerspaß gelernt.

Na, habt ihr Lust aufs Indianerleben bekommen? Unter folgender Adresse erhaltet ihr jede Menge Anschriften wo und wie ihr den Superspaß verwirklichen könnt:

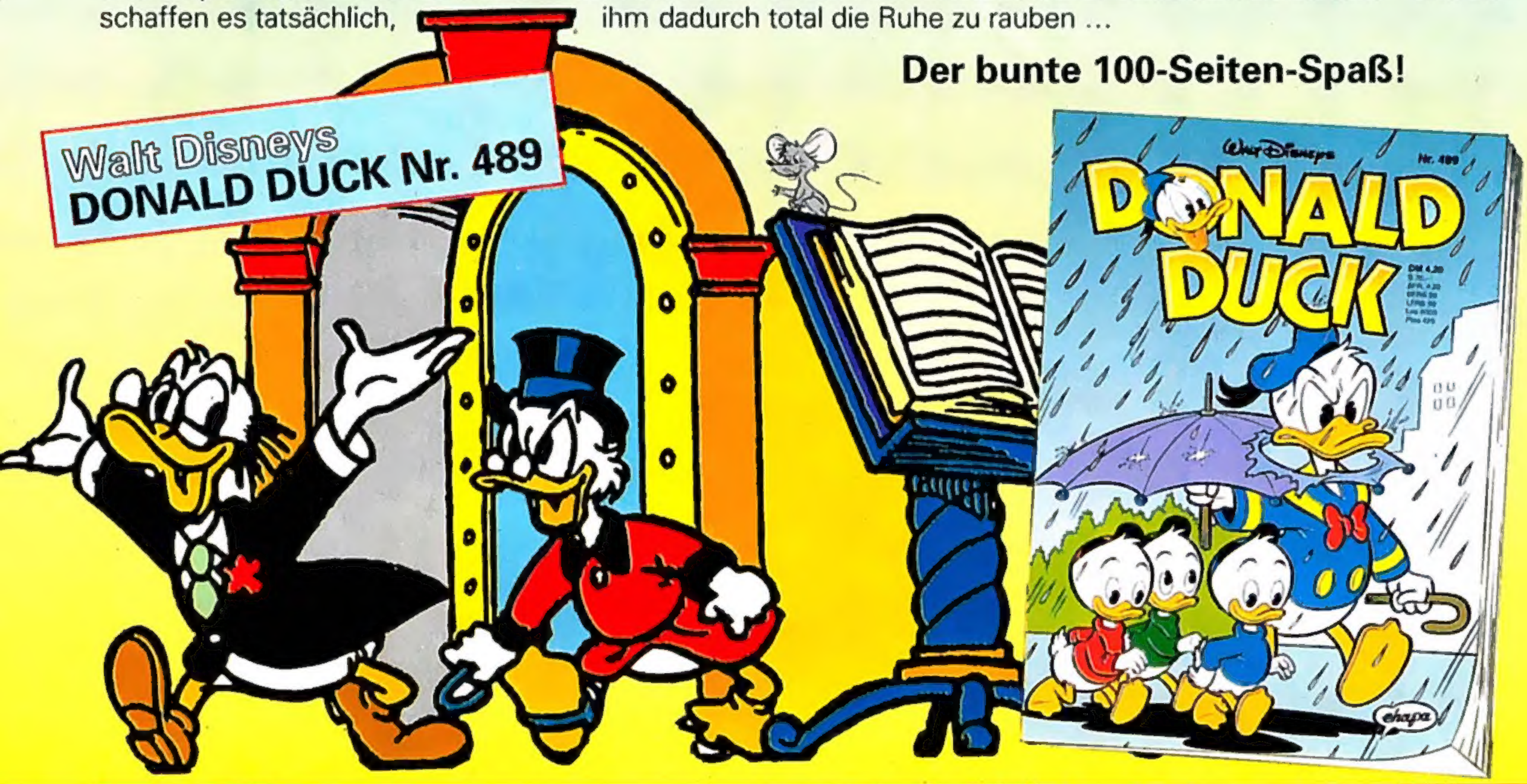
Pädagogische Aktion/
Spielkultur e.V.
Treichenbachstr. 12
80469 München

EV-MM 4895/7

Ein Buch raubt ihm die Seelenruhe ...

Onkel Dagobert hat in seiner Leihbücherei empfindlich die Preise erhöht. Donald und die Kinder sind empört. Lesefreuden werden dadurch für weniger Wohlhabende schier unerschwinglich, halten sie dem alten Geizkragen vor. Der ist jedoch uneinsichtig und beruft sich darauf, daß er schließlich auf seine Kosten kommen muß. Seine verärgerten Anverwandten beschließen, Onkel Dagobert eine empfindliche Lektion zu erteilen. Nicht einmal vor einem Pakt mit Klaas Klever schrecken sie zurück! – Und sie schaffen es tatsächlich, ihm dadurch total die Ruhe zu rauben ...

Der bunte 100-Seiten-Spaß!



Aufregende Pfadfinder-Abenteuer!

Donald und die Kinder wollen verhindern, daß sich ein paar Raffkes ganz Nordamerika unter den Nagel reißen. Dafür stürzen sie sich von einem waghalsigen Abenteuer ins andere.
Außerdem versuchen die Pfadfinder Tick, Trick und Track, gemeinen Wildpferdfängern das Handwerk zu legen ... und Donald kämpft einen erbitterten Kampf mit einem Truthahn, den sich die Kinder als Maskottchen ins Haus geholt haben.

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!
„Die Karten des Christoph Kolumbus“

Impressum:

© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland von Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich von Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien, und in der Schweiz von Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortliche Redakteurin: Sanya Schramm. Redaktion: Joachim Stahl. Freier redaktioneller Mitarbeiter: Klaus Strzyz. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag. Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck:U.E. Sebald, Nürnberg, 1995.
Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland:
Vertriebsservice Ehapa Verlag, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel.: 0711/7 25 22 35, für die Schweiz: Egmont AG, Tel.: 052/44 20 20, für Österreich: Egmont Verlag G.m.b.H., Tel.: 0222/91 07 63 05

Diese Zeitschrift wurde aus 100% recyceltem Altpapier gefertigt.

NÄCHSTE WOCHE IM

Walt Disney's MICKY MAUS MAGAZIN

Das tolle Pocahontas-Spiel!

Ein spannendes Abenteuerspiel mit den Stars aus dem großen Indianerfilm. Mal sind die Spieler mit dem Kanu, mal über Land unterwegs. Nicht allein Glück entscheidet dieses Spiel. Gewinnen wird derjenige, der die Eigenschaften eines indianischen Fährtensuchers besitzt.

Weitere **11 POCAHONTAS-FILMBILDER** für dein Sammelsticker-Poster!

Das Schlaue Buch

Disney Welt: Pocahontas

Weltall: Neptun

mit **SPASS-TV** Die Spaß-Auswahl der Woche!